邮发代号：52-198 每月5日、20日发行

柯南第十四部剧场版
天空的遇难船

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略

11月号上

本月不玩
星际2

这里只有过命的兄弟！

5页6
大作攻略特刊

九鼎传说



醇正PK网游
江湖味的

劳拉与光之守护者
能够挑战暗黑的女人

前线任务：进化
机甲游戏最强作

暗黑血统
让战神见鬼去吧

丧尸围城2
10月第一高分作品

11月
笑傲江湖

Sogou搜狗 九鼎传说 搜狗搜索

JD.CHANGYOU.COM

CHANGYOU.COM 2010 国产网游巨著 搜狐畅游

上古乱世 九州豪侠尽显英雄本色
英雄辈出的时代，带给你自由、写……刺激的PK体验

千军混战 多变阵法决定世家命运
结界阵法对战，世家阵营动态对抗体系，跨服帮战多层次PK体验

勇者无惧 浮空连击打造醇正PK
全屏必杀，子弹时间等PK玩法，让等级、装备不再成为胜负关键

侠骨柔情 田园江湖超多休闲玩法
各类RMB道具、极品装备全部玩家造，休闲江湖同样让你心动

高效低配 零成本不烧钱无外挂
低配置、低投入、易上手、好升级，装备永久保值不拉级

零售价10元

双周刊 Vol.149 2010-11

ISSN 1008-2352

9 771008 235008 21

国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
002 游戏新闻

PCGG 新作快报
006 仙剑奇侠传5
008 鹰击长空2
010 火炬之光2
011 真实战争2：北方十字军
012 创造
013 地下城

PCGG 强打攻略特区
014 换个角度看劳拉——《劳拉与光之守护者》全收集、全成就解析
026 《前线任务：进化》游戏全方位赏析
034 暗黑血统：全收集流程攻略（上）
042 欢迎来到好运城——《丧尸围城2》
050 文明5——你不可不知的那些事
056 玩起来真爽——《F1 2010》调校攻略

PCGG 百兆俱乐部
062 本月最好玩的十款会员作品

PCGG 第九茶坊
065 你是如何看待国产单机的春天
——玩家谈笑论“古剑”

PCGG 动漫生活铺
068 品由天空坠落的死神——
柯南第十四部剧场版《天空的遇难船》

PCGG 其他频道
070 电攻宝盒
077 游戏一招先
078 玩家交流



完美时空月历
PERFECT WORLD

2010电攻单机业界动态表（11月）

26



27

完美时空 PERFECT WORLD

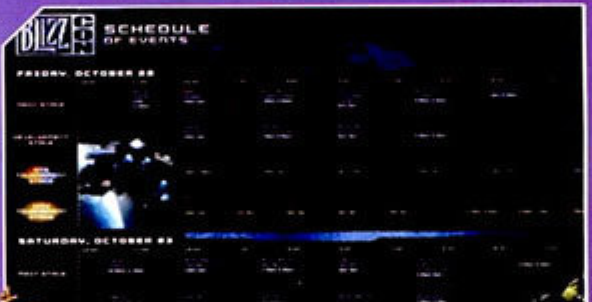
1

完美时空 PERFECT WORLD

2

暴雪不愿意透露姓名的员工称他们的RTS制作团队已经开始制作《魔兽争霸4》啦！

完美时空 PERFECT WORLD



暴雪暗示SC2的续曲即《虫群之心》将在2012年面市，不过业内人士推算，最早也要在2012年的3、4月间方能与玩家见面。

9



使命召唤7：黑色行动

10

根据《暗黑破坏神3》官方推特最新消息，目前距离完成「全部」职业的装备设计工作已指日可待，而针对巫医、魔法师的套装相关工作进度则是100%完成！

完美时空 PERFECT WORLD



在2010年的独立游戏圣典上，时空碎片（Continuity）获得了游戏创意奖。

19

完美时空 PERFECT WORLD



Vunture网站称，某匿名“内部人士”带来消息说梦工厂正准备接手拍摄《光环：致远星》的电影。

大作年年有，最近特别多

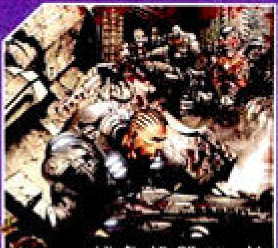
- 暗黑血统：战神之怒
- 丧尸围城2
- NBA 2K11
- 劳拉与光之守护者
- FIFA 2011
- 哥特王朝5
- F1 2010
- 实况足球2011
- 文明5



《丧尸围城2》延期发售，《失落的星球2》又销量低迷，卡普空不得不悲壮地下调今年的盈利预期。

29 完美时空 PERFECT WORLD

30 完美时空 PERFECT WORLD



《战争机器3》的多人模式公测可谓该系列史上头一回，Epic Games计划在明年初开启这个多人模式的公测。



《魔兽世界》改编电影计划因为合同问题被再度推迟，原因是导演雷米不得不先拍《伟大的魔法师奥兹》！





《FIFA 11》上市首周打破销售纪录，该作的零售额预计会超过1亿5千万美金。





育碧在FACEBOOK上的社交角色扮演游戏《刺客信条：遗产》将要在PS3和微软Xbox360上同步推出，玩家将可以在网络和游戏之间切换，解锁隐藏的游戏功能。

完美时空 PERFECT WORLD

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771) 5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021) 54500282
邮购查询：(021) 64856122转288
广告专线：(021) 64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

新闻 龍眼看世界 头条新闻

最山寨新闻评论

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

■ 文中评论均不代表本刊观点

乔老爷 时间有限 别山寨



看看苹果产品的惊人销量：iPhone 5960万部（截止6月底，还没算这几个月来iPhone4的全球大卖）；iPod touch 4500万部；iPad 650万台；iPod 2.5亿台……乔布斯说："你的时间有限，所以最好别把它浪费在模仿别人这种事上。"

1.1983年，27岁的乔布斯挖百事可乐总裁约翰斯考利加盟苹果时，对他说："你想改变世界，还是想卖一辈子汽水？"约翰立马到了苹果。

2.乔布斯说："我过去常常认为一位出色的人才能顶两名平庸的员工，现在我认为能顶50名。"

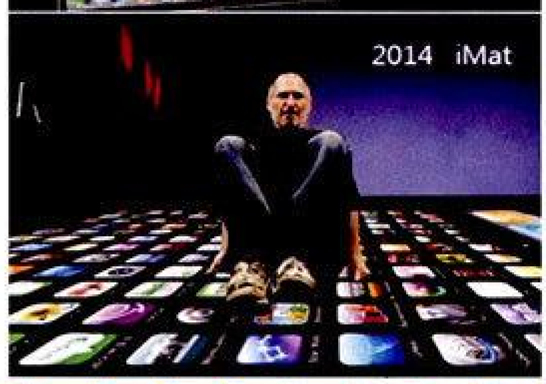
斯蒂夫·乔布斯，1955年2月24日出生17岁进入REED（里德）大学就读，但仅6个月后就中途辍学。

他是一个美国式的英雄，几经起伏，但依然屹立不倒。他和斯蒂夫·沃茨创造了"苹果"，掀起了个人电脑的风潮，改变了一个时代，但却在最顶峰的时候被封杀，从高楼落到谷底，但是12年后，他又卷土重来，重新开始第二个"斯蒂夫·乔布斯"时代。









如果说5年前是比尔.盖茨和微软的互联网时代，那么现在就是乔布斯和他的苹果时代。只用了几年的时间，乔布斯就完成了全球性的产品垄断，如今越来越多的老板开始学习乔布斯，但是乔布斯最珍贵的，是他的理念。这些理念是绝大多数老板看得懂，但是学不会的。打个比方，你如果让现在的网游厂商不山寨、不模仿，那跟让他挥刀自宫一样难。谁都知道创新的重要性，但是谁都想让别人栽树，自己乘凉，你来开发，我来山寨，不亦快哉？现在国内这个行业氛围，投机容易，投资难。

在管理理念上，乔老爷的想法并不见得有多创新，"我过去常常认为一位出色的人才能顶两名平庸的员工，现在我认为能顶50名。"老板们不见得不知道这个理儿，但是却都宁肯花一个人的钱雇两个平庸的人，也不肯花同样的钱雇一个人才。别忘了，优秀的人才是不能打折的，一个值8000元的人，就别讨价还价只愿付他7500元。即使省下了500块，实际上却凉了他的心，一有更好的机会，人家拔脚就走。相反，痛痛快快付他10000元，他会拿出两倍的能耐为你卖命干。不尊重人才，也是行业的通病。



Flipboard解密

把社交网站做成一本杂志

众多传统媒体希望借iPad翻身时，Flipboard却把社交网站做成一本杂志。还记得乔布斯是怎样像人们展示iPad的吗？他坐在沙发上，手捧iPad，逐个点开应用玩给台下的观众看。对，那姿态就像在看一本杂志。不出所料，iPad发布后，各大杂志都发布了自己的应用。问题又来了：除了杂志，人们还能在iPad上读点什么？

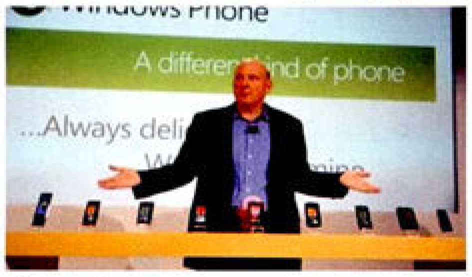
Flipboard联合创始人兼CEO迈克·麦库一年前就在思考这个问题。当时iPad还只是传言，但喜欢翻阅杂志的迈克已经开始探寻一种新的浏览互联网的方法。"我尤其喜欢杂志一目了然的排版。"麦库对《环球企业家》表示。杂志排版简单明了，与互联网上内容、广告和各种美工元素混杂一起的感觉截然相反。想到现在最热门的是社交网站，麦库决定把它们变成互联网上的电子杂志。

随着iPad热销，Flipboard正式出现在苹果的App Store中，并迅速受到热捧，甚至被誉为iPad上第一个杀手级应用。从好莱坞明星阿什顿·库彻到创新搜索引擎CEO巴拉克.伯克韦兹都对其赞不绝口，很多人表示会为了想要使用这款应用而去购买iPad，因为它能让用户像看杂志一样翻阅自己的Twitter、Facebook和其他社交网站内容。

一流的企业做品牌，引导别人；二流的企业会学习，迎合别人；三流的企业做山寨，抄袭别人。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

微软公布WinPhone7 打造手机游戏新系统





在经历了几个月的等待之后，微软终于公布了其最新的手机操作系统，Windows Phone 7。在12日的发布会上，微软一共展示了九款来自HTC，LG，Dell以及Samsung的全新机型，而发售范围则涵盖了北美，欧洲以及亚洲。据悉，这些机型将于今年的圣诞节档期问世，而领头军则是来自Samsung的Focus，该机于12月8日在北美上市。

同以往性能至上的宣传策略稍有不同的是，今年微软在宣传Windows Phone 7的时候将游戏性作为了主打特性，称新版Windows Phone将会是玩家容易上手的系统，并且该系统还将同Xbox Live进行互动，为玩家们打造全新的游戏体验。在发布会上，微软展示了Windows Phone对PC端和Xbox 360端玩家的技术支持，包括排行榜，成就单以及玩家成就点。

在今年早些时候，微软便公布了一大批Window Phone 7的游戏制造商，其中包括iPhone游戏的著名发行商Digital Chocolate，手机平台游戏制造大户Gameloft，Powerhead，Carbonated，Namco Bnadai以及THQ，此外，微软旗下的微软游戏工作室也将参与到该系统游戏的研发中。在发布会上，美国EA也宣布将加盟到Windows Phone 7的游戏研发大军中，同时EA还表示其手机部门将把《极品飞车：无间风云》，《俄罗斯方块》，《虚拟人生3》以及《大富翁》移植到Windows Phone 7平台上。



据媒体分析称，此次微软大打游戏牌乃是瞄准了被苹果的iOS和Google的安卓（Android）所瓜分殆尽的手游市场。更友善的用户界面，更丰富的软件支持以及更强大的媒体功能都将给Window Phone 7在市场上的竞争力增光加彩。微软的CEO史蒂夫.鲍尔默在一份声明中表示：“微软和其合作伙伴将携手提供一种全新的手机体验，一种让所有事情更加方便更加省时的‘所见即所得’的全新模式。”

手机已经不再仅仅充当电话的功能了，游戏主机、PC、播放器、阅读器、导航器……越来越多的功能被整合到巴掌大的一块电板上，而且这种高科技的应用和普及程度越来越高，逐渐开始影响全球市场，不得不让人感叹科技才是第一生产力。以模仿和剽窃为生的山寨企业，生存空间已经越来越狭小了。

魔兽争霸4正在开发 2012年第4季发行



国外网站传出一个惊人的消息，暴雪内部一名不愿具名的员工透露，随着《星际争霸2》的问世，目前暴雪的RTS制作团队已经着手在制作传说中的《魔兽争霸4》，且推出时将跨PC、Xbox360、PS、DS等多平台。早先暴雪的J. Allen Brack在《魔兽争霸》15周年受访时曾提过，即使已经有了《魔兽世界》，《魔兽争霸4》仍然会推出，只是排程会放在《星际争霸2》之后。

目前获得的讯息是

（1）将会有史诗般的战役呈现，但是还没有任何具体的消息可以透露。
（2）目前萨尔是其中一名主角。
（3）《星际争霸2》已经推出，有余力可以开始制作。
（4）游戏将以《星际争霸2》的引擎制作。
（5）Xbos360及PS3的平台已在开发，DS则正在着手开发。
（6）预计推出日期：2012年第四季。
（7）虽然目前都还是很早期的版本，但是游戏艺术方面已经有相当棒的表现。



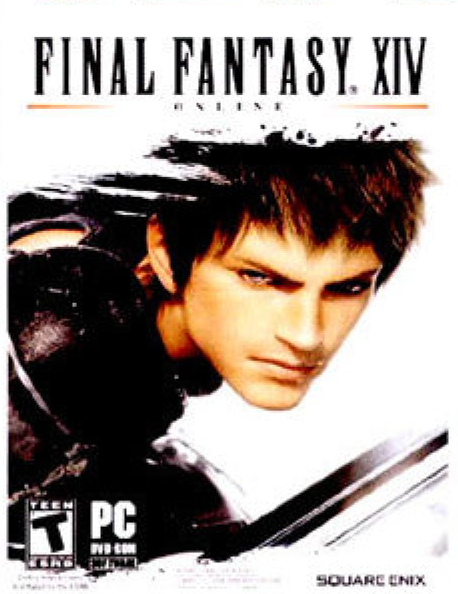


也有传言说这将会是今年BlizzCon埋藏的最大惊喜，甚至排程中的《星际争霸2》的部分也不过是个幌子，其实是为了不让《魔兽争霸4》提前曝光的卡位。

但是暴雪也明确的说过，《虫族之心》的资料片制作期间约18个月，推算下来也将与这传说中的2012第四季相当接近；目前玩家也纷纷揣测这次的BlizzCon会是《暗黑破坏神》的主场，认为除了释出大量的消息之外，甚至还有可能会释出确定的上市日期。不过在BlizzCon来临之前的消息，都只能说是各方的推估与猜测，官方还没有正式宣布之前，都不能算数。


▲ Diablo 已经空虚寂寞的烤火烤很久了

外媒炮轰：FF14倒退 你懂啥叫网游不？



编辑平分：4.0（差到极致满分10分）
开发商：Square Enix
游戏类型：幻想类MMORPG
平台：PC/PS3
发售日：2010年9月30日(PS3版预警机明年3月发售)
玩家年龄限制：13岁以上（13禁）

《最终幻想14》在公测一周后，欧美著名的游戏媒体gamespot的编辑凯文·瓦若德对游戏进行了全方位的评测，给出了4.0的低分。对游戏评价是差到家了，而且游戏完全不了解网游习惯和用户。“如果想要便捷的如其他游戏一样使用快捷键，就必须使用‘宏’（相当于编程，类似于WOW中的宏机制，但是更复杂。）而且玩家还必须要了解特定的指令才行。玩家只使用键盘的话很难理解这些很多怪异的设置的整个过程，这或许更适合使用摇杆的玩家。FF14中这种怪异且不适合网游用户的设定多到数不清，会让很多玩家崩溃到大叫‘网游里不能设置快捷键是为什么？地图上不标注位置是为什么？无法拖动技能到快捷栏是为什么。’”

游戏优点

1：高水平引擎打造的华丽画面。

2：灵活的职业系统，让玩家可以自由的变化自己想要的职业。

游戏缺点

1：用户体验非常差的游戏界面，蹩脚至极。

2：游戏内信息沟通不顺畅。

3：任务系统不丰富，那么庞大的游戏世界观，玩家在游戏中竟然找不到事做。

4：游戏经济金融系统做的太差。

5：游戏的关卡设置得太过愚蠢。

6：系统设定存在很多BUG。



↑ 原文地址

Square Enix失败的地方是没有“尊重”中国玩家，如果邀请中国玩家来进行测试的话，保证在一个星期中就破解游戏的所有BUG，指正游戏设置的不合理之处，改善练级打怪、自动寻路系统，设置完善的道具商城系统……好吧，我知道我说的这些特色都是些糟粕，但是FF14的那些个创新设定，是不是也太鸡肋了点？有创新的勇气值得鼓励，但是也不能蒙着眼睛闭门造车呀！既然是要打败WOW，那游戏就应该面向全世界的用户，而不是仅仅考虑日系玩家的需求和游戏习惯（反正你在本国玩家中也没讨到好）。趁现在还不晚，赶快回炉重做吧。

首款定位式iPhone网游

年底发售

想找点iPhone上的网游玩玩吗？没有比Grey Area制作的《暗影城市》更棒的选择了。10月11日，Grey Area公布了首款定位式iPhone网游《暗影城市》。游戏会根据玩家的iPhone定位，并且使用Open Street Map中的信息创建一个有着各种敌人的虚拟城市。在游戏中，玩家可以通过猎杀游魂来升级，得到新的技能法术。而技能是通过在手机屏幕上触画出像咒文符号一样的东西来施放。玩家们还能互相组队来对抗同一区域的其他玩家。



起诉！孙悟空大战《西游记》



↑ 这经典扮相已经是前无古人后无来者了

近日，有关著名演员章金莱（六小龄童）状告北京蓝港在线侵犯其孙悟空肖像权的事件被媒体曝光。据报道，六小龄童于今年7月份将北京蓝港告上法庭，状告蓝港《西游记》侵犯了他的肖像权、表演权和商标权，要求蓝港赔偿100万人民币，公证费2000元人民币，立刻停止使用其孙悟空肖像权，并且公开赔礼道歉。案件被公开后，北京蓝港发出公开声明，称旗下网游“创作蓝本来自于古典小说《西游记》本身，不涉及侵犯任何人的任何权利，包括但不限于肖像权、著作权、表演者权、商标权等”，并称六小龄童的言论“不负责任”，“侮辱了上百名游戏设计师多年的创作心血”，对此蓝港还将起诉六小龄童，“索赔名誉损失200万元”。



↑ 左为蓝港在线使用的孙悟空形象，右为六小龄童的孙悟空形象

这事，我觉得章先生有些较真了，你说网游厂商把能抄的都抄了，不能抄的也抄了，还会在乎一个孙悟空形象么？咱们的网游市场不就是靠山寨起家的么。你告吧，有本事告倒整个行业，告垮整个民族。就算是侥幸被你告赢了，蓝港花100万搞这么大的宣传阵仗也值了（咦，莫非这是个双赢的炒作局面？双方心照不宣？）。从情理上讲，我是支持章先生的，但是从现实考虑，我觉得这事免不了要陷入扯淡的局面。

Pk! 360挑战企鹅



10月11日下午，360公司临时召集媒体，宣布再次升级360隐私保护器，并发布《用户隐私保护白皮书》。QQ产品团队随后立即发表“严正声明”，称360推出隐私保护器的目标在于诬蔑腾讯QQ。

业内人士评价：“360与腾讯还是开战了”，在QQ电脑管家迅猛抢夺用户资源之际，360终于开炮了。国庆前夕，360安全卫士在其官方网站宣布推出个人隐私保护工具360隐私保护器，称“近期接到大量用户投诉，某聊天软件在未经用户许可的情况下偷窥用户个人隐私文件和数据”，矛头直接指向QQ聊天工具。随后，腾讯也利用QQ弹窗口方式对此进行声明，称360纯属诬蔑，双方在各大媒体正式交战。



神兵传奇遭遇滑铁卢

据传，久游网大力宣传的《神兵传奇》，120万注册以及35万的百度关注度仅换到5万左右在线效果，为此市场部将被整体撤换。据了解，此次久游在《神兵传奇》上号称花费了将近2亿市场费用，注册量达到120万，官网点击量达到1200万，就连百度指数也达到了35万。但在9月27日开放测试后，百度关注度极速下降，最后一个大区仅余两个服务器。相关业内人士分析称，此次《神兵传奇》夭折主要出在用户体验和BUG上。

当年曹操也“号称”有八十万水军来着，这说明数字一旦加了号称两字就有多么的不靠谱。根据市场情况来看，神兵本次的市场营销规模还是很大的，即使没到2亿也是下了血本。从数字上看，宣传确实也达到了一定的效果，据业界分析在线人数没有达到预计效果，跟游戏本身有很大关系，而市场部这次背黑锅，也是有点城门失火殃及池鱼的味道。也有业界高官分析，现在的网游市场数据统计本身就有很大漏洞，过度依赖数据会让本身很被动。

现在网游冲指数、冲在线、冲点击、冲注册……在行内已经是默认的规则，而我们本身就具有造假的优良传统，厂商急功近利的心态又愈发明显，这些因素结合就形成了这样的现象：宣传期人为地让用户数在短时间内暴涨（具体细节不讨论），造成一种繁荣的假象，吸引不明真相的玩家和凑热闹的群众。但是玩家现在越来越狡猾了，吃光厂商的诱饵后，一旦发现游戏不具吸引力，就迅速退散，其来去如风的速度让人叹为观止，玩家如潮来潮退般的景象很是壮观。

PSP2即将面世？
索尼将停售PSP软件开发工具

据海外媒体MCV报道，索尼从11月15日开始停售PSP软件开发工具。PSP软件开发工具停售后，除了正在开发的新作可以继续开发之外，很难再出其他新作。


网络上流传着的一张PSP2的图

对此，索尼相关人士表示，公司目前正在进行着软件开发工具的升级。新的开发工具上市之前，可以借用目前剩余的开发工具。

至于新的开发工具是现有PSP软件开发工具的升级版，还是次世代游戏机PSP2的（暂称）的软件开发工具，目前还是未知数。但是，在今年，“索尼向多数的游戏开发公司提供PSP2开发软件”等PSP2消息不断来看，部分相关人士认为新的开发工具是PSP2的软件开发工具的可能性更大。


另一款玩家自制的PSP2预想图

WCG2011世界总决赛
举办地确定中国上海

WCG2010世界总决赛闭幕式刚刚落幕，WCG组委会正式宣布2011世界总决赛将落户中国上海。这也是继2009年中国成都成功举办后中国第二次举办WCG世界总决赛。作为中国经济的中心，上海获得WCG世界总决赛主办权，不仅有利于向全世界展示中国高速发展的全新面貌，同时也将成为推动中国电子竞技运动发展重要引擎。



中国电子竞技业跟我们的网游市场规模比起来，算是一块贫瘠之地；或者说一块还未充分开发的处女之地；或者说是一块大蛋糕；游戏厂商们大都把精力全部浪费在抄袭和模仿上，对电子竞技未来的无限商机视而不见，令人惋惜。

明年WCG在上海举行，并不会对国内竞技市场带来什么根本性的变化，但可以肯定的是，我们会为WCG带来更多美女SHOWGIRL，你们懂的。不要问WCG为我们做了些什么，而要问我们为WCG做了些什么，哈哈！

角色扮演	仙剑奇侠传五			期待度 A
	正统国产RPG	游戏公司 寰宇之星	发售日期 2010年末	

仙剑奇侠传 五

你还记得那一剑的温柔吗？

故事背景

远古的血族，如今再度觉醒。人性与魔心、宿命与血缘、道义与爱情，当这些同时摆在面前，该如何抉择。千年的封印，连接两界的神魔之井成为震动六界的焦点，众人的命运逐渐交织在一起。

四个身负不同秘密的人相遇、相识、相知，原本平淡的生活渐起波澜。事情的真相往往并非肉眼能够看清，为了所爱的人，即便万劫不复也绝不回头。当不得不面对残酷的现实时，唯有坚持心中的信念，但求能无悔此生，来世再续仙缘。

仙剑五故事 四大势力 部分揭秘

蜀山：在仙剑五的故事中蜀山派再次出现，并在故事中有着举足轻重的作用，其中地位最高者为七圣，分别是：太武、一贫、草谷、铁笔、玉书、凌音、青石。七圣虽然性情迥然，但同怀一颗除妖济世的侠义之心，千里御剑、斩妖除魔、蜀山剑仙、再现江湖。

四大世家：江湖中以武林四大世家为首，其为：欧阳、上官、皇甫、夏侯。四大世家中以欧阳家声望最高，历代欧阳家主也皆被推举为武林盟主。另据江湖传闻，欧阳家还保有一柄稀世神兵，这也使得位于雪山之顶的欧阳世家带上了一点点神秘的色彩。

游戏人物介绍



龙幽

银龙漫舞动九霄
长戈幽影任独翱
芳草无心风不语
回首前尘雨飘摇

小蛮

山花娇艳水色青
野蛮仙子鬼灵精
少女满怀情蛊梦
清唱牛郎织女星

血手

黑暗强者，隶属仙剑五故事中的四大势力之一
赤胆忠心，为救主上不惜一切
被囚绝地，苦撑二十载，
面残心不残
重获自由，眼前少年竟似曾相识

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《仙剑5》官方Q&F

关于大家对仙5集中关心的一些问题，在此解答一下：

1.仙5的故事是否和前几代有关？

答：有关，相关到什么程度，暂时还不能透露啊。

2.仙剑5中是否会有前几代的人物出现？

答：会有。

3.仙5的人物造型是Q版的还是真人比例？

答：是的，真人比例。

4.仙5对于电脑配置的要求如何：

答：由于目前还在研发阶段，很多内容无法进行优化测试，所以暂时无法给出准确的"最低/推荐"配置，不过可以提供一个研发机的配置给近期急着装机的朋友参考：（近期不着急换新机器的朋友可以等之后给出具体的低/高配置）

（非最低配置要求）

cpu：E5200(双核)级别

内存：2g ddr

显卡：n卡 9600gt级别

（随着游戏不断进行优化调试，配置要求将可能会发生一定的变化，到时会再通知大家）

5.目前爆料的内容为什么不多？

答：因为目前仍处于紧张的研发阶段，方方面面都还在不断地调整、完善中，所以无法及时满足大家想看到很多图片/视频的要求，望请见谅。

6.仙剑5什么时候能完成开发？

答：计划是在2010年内。

7.仙剑5会否采用全程联网的验证方式？

答：目前还无法确定采用何种反盗版技术，因为不排除这段时间内会否出现新的相关技术。

8.仙剑5在游戏系统上有什么创新？

答：关于系统方面的建议我们也收到了很多热心玩家的来信，里面提出了不少优秀的想法和创意，我们会尽量提高游戏系统的丰富度和可玩性。



游戏人物介绍



毒影

异疆毒使，隶属仙剑五故事中的四大势力之一，冷艳孤高，多年苦寻只为救一人看似平凡的少年竟是她了却心愿的关键



羽裳

非人的身份，娇柔羞怯，我见犹怜，性如丝萝，柔韧而不折，曾经对世事一无所知，因偶然的邂逅投入尘世，历经变故，却无怨无悔

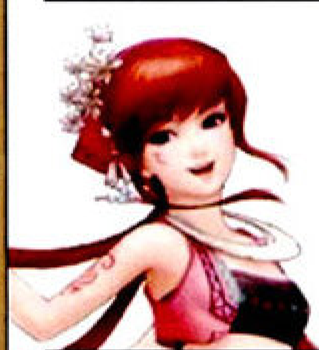


青石

举止儒雅，喜静而好弈，隶属仙剑五故事中的四大势力之一，身份崇高，先天的缺陷使他更易洞悉人性的本质，秉持世间诸事皆因果的理念

全程语音的国产RPG不再是梦想

这是姚仙在接受采访时偶然透露出的游戏制作想法，虽然现在全程语音的外国游戏并不少见，但是国产游戏还没有在这方面有过多的表现，而《仙剑奇侠传五》是否将成为国内第一个尝试这一领域的游戏也让我们倍受期待。当然据姚仙所言，这个还仅仅只是构想，即使真的会加上语音也是游戏发售后以补丁的方式添加上，那么相信届时各位玩家的支持与实际行动相信将会是《仙剑奇侠传五》是否成为第一部国产全程语音游戏的关键。



铁笔

性别：男

年龄：[illegible]

好友：一贫

种族：人

身份：蜀山七圣之一

性格：豪放不羁

喜好：和一贫喝酒



仙剑五部分游戏细节公布

操作方式符合大众习惯，键盘、鼠标操作均支持

战斗节奏清爽快捷，命中打击感显著

攻击方式多样：仙术、绝技、合击、召唤、封印、援护等一应俱全，并带有场景破坏效果

超华丽的法术、技能特效展示，并有仙剑系列经典招式的全新演绎

BOSS战将不再是一场场的药品消耗战，"特殊的异常状态"更保证使人大吃一惊

可预设AI的自动战斗，既方便又人性

丰富的支线剧情，和主线情节环环相扣

游戏系统丰富有趣，合成炼化、四系符咒、法术修为等等，甚至boss大招都能被我方所学

迷宫设有各种趣味解密机关，探索迷宫不再只是单纯的打怪

从初稿到建模，人物造型经过多次修改调整，除小蛮外其他角色目前依然调整提升中

全屏抗锯齿技术，角色表现光滑细致

肢体动作表现得生动自然、惟妙惟肖

采用实时光影，画面表现更真实绚丽

超高品质的过场CG动画，完美展现高潮情节

2D人物表情和3D表情动画完美结合

鹰击长空2

H·A·W·X 2

掌握最尖端战机！

飞行射击	Tom Clancy's H.A.W.X. 2 鹰击长空2		期待度
	现代空战	游戏公司 育碧	发售日期 2010年11月	B



尽管IGN对早先在XBOX360上推出的该作只给出了区区6.5分的评价，不过这并没有影响到众多飞行爱好者对《鹰击长空2（Tom Clancy's H.A.W.X. 2）》PC版的热切关注，哪怕是育碧一再失言，将这款空战动作游戏的上市日期从9月延期到了11月（毕竟“Tom Clancy”这个品牌在射击游戏领域中太响亮了）。



扮演俄罗斯、美国或英国身份的飞行员来完成任务！



逼真的山脉景观是利用卫星所捕捉的真实地形图！



通过驾驶舱视角似乎还能看到飞机携带的弹药量

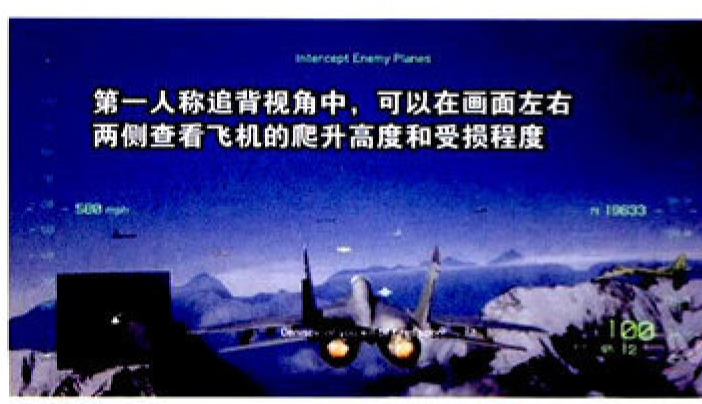
此前育碧曾许诺，将让玩家掌握最尖端的战机，体验最真实的空战任务。在E3大展上，相关人士则如此评价：“若说《鹰击长空》带给人们以汤姆克兰西的诸多元素，那《鹰击长空2》便给玩家带来了全方位的现代空战体验。”游戏结合了模拟飞行与空战任务的玩法，玩家需要驾驶不同性能的战机，完成包括巡逻、护航、轰炸等一系列任务。值得一提的是，《鹰击长空2》中的地面场景完全是利用GeoEye卫星空照图构建而成，这使得游戏场景达到了令人难以想像的逼真程度。

而另一点不同于1代的是，在这代游戏里，玩家将不再只跟随美国HAWX飞行中队执行任务。事实上，你可以选择不同的派系，以俄罗斯、美国或英国身份的飞行员来体验故事剧情，譬如扮演俄罗斯空军，协助夺回被恐怖分子占领的山区机场、拦截其补给飞机等等。玩家多重的身份转换，也带了许多新型战机和车辆。

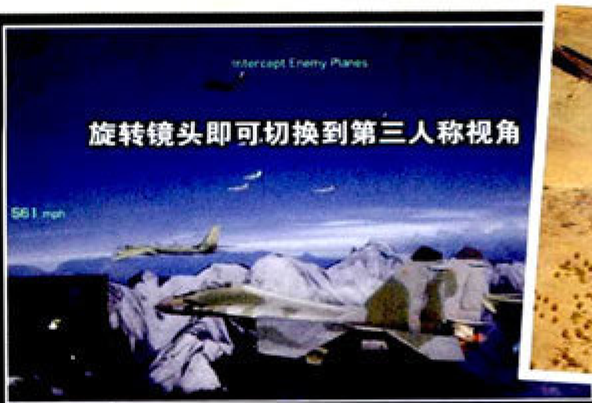
基本操作承袭前作

战机的基本操作与前作相似，你可以控制飞行高度、操作战机进行空中翻滚，可以关闭辅助模式全权控制战机，也可以切换、旋转游戏视角。

《鹰击长空2》提供了第一人称、第三人称以及驾驶舱视角这三种视角选择模式，只需在飞机成功起飞后进入菜单中加以选择，便能更换视角模式。



第一人称追背视角中，可以在画面左右两侧查看飞机的爬升高度和受损程度



旋转镜头即可切换到第三人称视角




拉开战斗距离，发射导弹终结敌方

用各种方式进行战斗

不同的战机上你最喜欢使用哪种武器呢？在现实中，飞行员要做的可能只是锁定目标、发射导弹，然后等着欣赏2.3英里外的爆炸。如果将同样的操作付诸游戏，显然毫无乐趣可言。在《鹰击长空2》里，玩家的任务不只是藏身于10000米的高空，利用高科技武器“三角对方块”地给地面目标施以斩首打击。事实上，游戏中的敌方空战单位往往会出现在不可预料的位置，玩家可以使用各种不同的武器进行空战，譬如同敌机甩开距离发射导弹或选用机炮近身搏击，尽情享受激烈的空中缠斗。


敌机不时会向你迎面撞来，使用机炮能发挥很好的效果



切换至夜视镜头随后就能按照提示起航


夜间出航任务

诸多新内容

提到《鹰击长空2》的游戏特色，2代确实带来了不少全新体验。以汤姆克兰西式的空中任务为例，其中加入了UAV（无人驾驶飞机的英文缩写），使你可以借助无人侦察机进行精确轰炸的测定，让敌人遭到可怕的灭顶之灾。在游戏中，你也有机会驾驶最新型的AC-130“幽灵”炮艇机执行夜间空袭任务，而子母式起航、在任务间隙进行空中加油等新玩法，也足以令人期待。



夜视对地打击行动，“三角对方块”瞄准目标！

超过60种可驾驶机型


F-35闪电II


在宣传视频中闪过的AC-130“幽灵”炮艇机，这可是最善于夜间空袭任务的特种机型！


美国空军A-10A雷电攻击机

登场机型众多亦是《鹰击长空2》的特色。目前已经确认会在游戏中登场的机型就达60种，包括高机动性能的F-22猛禽战斗机、F-35“闪电”型以及最为玩家乐道，也是前文提到过的AC-130“幽灵”炮艇机。除了新型战机以外，游戏中也有诸如C-130型运输机等非战斗机种，而对有怀旧情结的朋友而言，在这款游戏里，你也能看见1986年美国海军研制的V-22“鹗”式偏转翼飞机等老爷机型。

火炬来了，还需要暗黑吗？

动作模拟

Create
火炬之光2
推荐人群：
暗黑类游戏的爱好者

暗黑
游戏公司
Runic Games
发售日期
2011年

期待度 B

火炬之光2





在火炬之光镇的后面有一个充满着谜团和冒险的世界。守护战士Syl出现在了一个预言之梦中，指引着玩家前往Estherian草原。在那里，你会遇到“破坏者”，然后穿越被恶魔保卫的Vilderan。一次探索中发现，一位炼金术师在向黑暗势力进攻的时候，遭到了不明身份的军队袭击，从此下落不明。你将跟随仅存的Estherian守护者Syl和失踪的炼金术师留下的线索，与威胁整个世界的强大的敌人进行又一次的战斗。

合作模式闪亮登场

《火炬之光2》将带有多人游戏模式。你将可以和你的朋友一起玩，也可以通过免费的P2P服务与等级相近的玩家一起玩。和其他玩家一起探索广阔的外部世界和深不见底的峡谷，对付一系列新的怪物和恶人，搜寻更多的战利品，完成更多的任务。大家在穿越危险的Overworld的同时也可以享受游戏中全新的天气系统，并感受整个丰富的游戏故事。

多人模式——可以在局域网或者互联网上与朋友一起享受游戏的乐趣。支持点对点匹配服务使得你即使没有朋友也能寻找到合适的伙伴与你进行合作模式游戏。

可定制的角色——玩家可以从现有的四个职业中选择并进行创造和定制，并且可以选择一个宠物。通过种类、性别、装饰的选择，技能路线决定还有他们获得的珠宝，使得每一个角色都能如量身定制般的适应玩家的需求。

自定义mod——的发行将会伴随着一个更新版的TorchEd，即《火炬之光》编辑器。玩家们可以创造自己的mod，甚至在游戏世界中增加更多的东西。你和你的朋友们可以下载相同的mod，然后一起玩。

新手界面——拥有一个全新的，得到完善的用户界面。这样设计使得游戏对于新手比之前任何一个版本都容易上手。多亏了这个直观的界面，玩家可以迅速进入一个丰富多彩的世界，而并不需要丰富的游戏经验。

随即地图——对于未知区域的探索，将有昼夜及天气的循环，随机事件使得玩家可以体验更多的内容。

随机副本——为了获得更多经验和稀有的战利品，玩家在任何时间都可进入到游戏随机生成的副本当中。《火炬之光2》中的副本甚至拥有更多的分支路线，从而你可以和朋友一起探索，当然，这些将会伴随着随机事件，奖品和危险。

退役系统——当角色们达到等级上限时，他们可以“退役”并且将会给予新角色更多的利益。

宠物——玩家要选择一只陪伴他们的宠物。宠物将随着玩家升级而升级，并且将会在战斗中，学习法术中，运送物品中提供帮助，它们将会执行各种各样的支援任务。

钓鱼——钓鱼又回到了后续作品当中！玩家们可以任选到众多钓鱼处的某处，从高能耗的冒险中跳出，放松一下，并且来看看自己将会抓到些什么。鱼对于玩家和宠物来说都具有特殊的利益，同时，其他的一些奖品也将会被发现。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

体验十字军的辉煌时代 挥师东进

策略模拟

Real Warfare 2: Northern Crusades
真实战争2：北方十字军

历史战争

游戏公司 1C Company

发售日期 2011年一季度

期待度 B

真实战争2：北方十字军

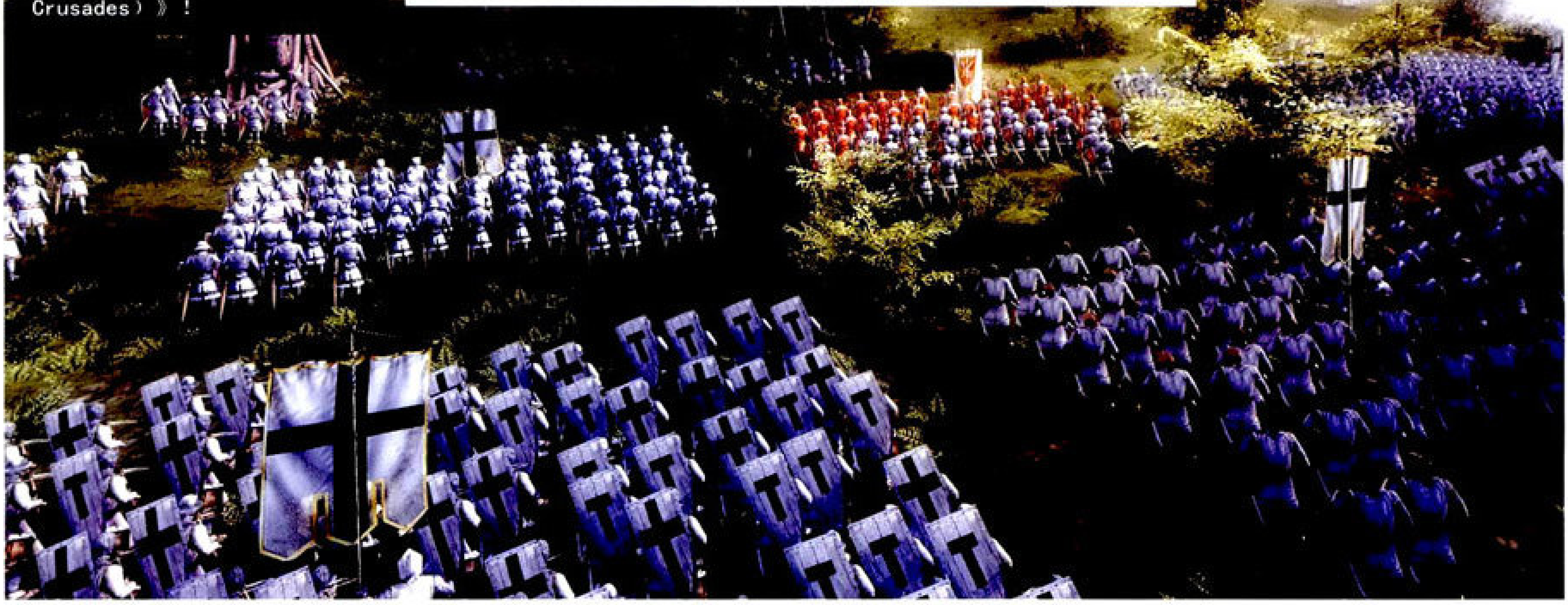
提到1C Company，这家公司近年来一跃成为欧洲地区最大的游戏开发和发行商，其旗下最知名的作品莫过于《国王的恩赐》系列。就在最近一段时期，1C Company公布了其计划于2011年推出的最新策略游戏《真实战争2：北方十字军（Real Warfare 2: Northern Crusades）》！

再现13世纪十字军东征一幕！

作为《真实战争》系列的第二作，《真实战争2》的故事内容囊括大量国家、阵营的发展片段，其中不少国家和其文化从中世纪起存留至今。

前作《真实战争：1242》描绘了13世纪的俄罗斯在亚历山大王子的率领下击退日耳曼和瑞典军队，为立陶宛带来和平的历史。和上一作一样，续作《真实战争2》描绘的历史时代依然是13世纪这个欧洲历史上的动荡时期，玩家将亲眼目睹条顿骑士团对普鲁斯宣战的重大历史事件。而游戏中的大小战斗则将共同织就整个战役的所有故事线。

以白色僧袍和黑色十字章为标志的条顿骑士团在战场上分外显眼！



成为条顿骑士团的统帅

在游戏中，玩家将以条顿骑士团统帅的身份，在人数不利和敌军强大的各种挑战下达成十字军的使命！当然，玩家统帅的使命不仅仅是左右战局，这款游戏还包含有一定的RPG元素，你可以尝试同地方对话，或通过任务等方式来推动游戏发展。

逼真的中世纪大战

你觉得中世纪的战争会是怎样一番情景呢？在《真实战争2》中，你可以体会各式各样的战斗情形，诸如对城镇或城堡发动围城之战，使用各类特殊兵器和攻城器械对敌人施加猛烈打击，甚至冲上高墙对敌方的防御工事发动奇袭。另外，从1C Company处透露的消息来看，《真实战争2》将存在多人联机的玩法。同故事线无关的多人联线模式可以允许2至6名玩家通过专用服务器联网对战，玩家将根据战斗表现获得相应的声望。



操纵统领在不同的城池间移动



和电影《天国王朝》中相似的攻城塔、大小不一的投石车在方队簇拥下向城池开进！

EA最新创意游戏！我创造故我在

Create

策略模拟 | Create 创造 | 推荐人群：酷爱自由建造的玩家
创意游戏 | 游戏公司 EA | 发售日期 2010年11月 | 期待度 B



位于游戏场景下方的工具栏内有各类道具可供玩家拖放使用



用创造力解锁更多玩法和奖励？结合预告片和网站介绍可以得出不少有趣的答案

EA似乎非常享受那种需要玩家自由创造、自行经营的游戏，就好比《模拟人生》、《模拟城市》以及《孢子》系列。就在最近结束的TGS10上，EA公布了其计划在今年11月推出的最新创意游戏，而这款游戏的名字干脆就取成了《创造（Create）》。《创造》以“发挥玩家的想像力”、“享受全家同乐”为卖点，这款瞄准圣诞档期的作品除了会在PC上推出外，还将有Wii、PS3、Xbox 360以及Mac多种版本。

从目前公布的内容来看，《创造》是款有着绚丽3D画面的横版游戏。游戏的通关要诀就是利用游戏中给出的各类工具来编辑场景，从而解决游戏中的任务难题。而游戏的特殊奖励也需要玩家借助自己的“创造力”来解锁。简单而言，就是你在游戏中进行越多的创造，就能解锁越多的奖励和令人激动的挑战玩法。

创造属于你的游戏场景

在《创造》中，玩家需要燃烧自己的想像力来解决各类难题。而协助玩家实现创意的利器，便是游戏中的便捷工具。

玩家可以利用数以千计的标签、笔刷、材质、元素等等道具来创建自己独一无二的游戏场景，还可以借助动作工具为场景赋予生命！换一个角度来看，也就是说游戏中的任务并没有唯一的解决办法。你可以尝试用不同的工具组合来解决难题，既可以采取直来直往的简单办法，也可以刻意兜个大圈子，用令人意想不到方式挑战任务。

解锁各类玩法

解锁新道具和新玩法，则是这款游戏吸引玩家的另一重设定。同样是自TGS10上流出的消息，玩家在这款游戏中完成越多的关卡挑战，对游戏世界作出越大幅度的改造就能获得越多的奖励。理解这个设定似乎有点困难，不过配合游戏视频不难推测，在游戏中解开关卡，或运用道具会获得一定的积分，当积分达到一定数值后，大约就能解锁各类奖励吧。不管怎么说，《创造》中可以解锁的奖励内容包括各类新道具、隐藏地图和挑战玩法。而为了体验《创造》中超过100种的挑战玩法，实验你最新获得的奖励道具，你就得尝试用更多的组合方式来获得更高的奖励分值。

除了上面介绍的内容以外，玩家还可以透过游戏主机或网站社群分享创意、解决方案或挑战。亲朋好友可以下载及重制解决方案，甚至设置挑战供其他玩家下载，看来今年圣诞假期将会充满天马行空的想像力！



视频中可以看到目标在触发游戏中安置的道具后会获得积分，还能解锁奖励



其实何必一定要滑道呢，让我们用大皮球把脚踏车和滑板一道弹过去吧

大魔王我又回来了！

反派游戏

策略模拟	Dungeons 地下城	推荐人群：恐怖冒险爱好者	期待度
	西方奇幻	游戏公司 Kalypso Media　发售日期 2011年一季度	B

地下城 Dungeons



当英雄中计后，身为领主的你就可以出面打倒他，获取灵魂能量了



和英雄一样，不同的怪物也有不同的本领

当游戏世界的英雄泛滥时，难免有人会转而想扮演反派人物。这或许就是《地下城守护者》红极一时的原因，在这款游戏里，玩家将站在英雄们的对立面，风风火火地扮演一回大魔王。遗憾的是，随着牛蛙公司的倒闭，《地下城守护者》在出到2代以后就再无续集，甚至连同类游戏都不曾出现。

如今，终于有人出头了！由Realmforge制作，即将由Kalypso Media在2011年发行的《地下城》似乎就承袭了《地下城守护者》的邪恶精神。“哇咔咔，大魔王我又回来了！”在Kalypso Media的论坛里，亦有玩家们发出了兴奋的吼声。

引诱英雄为己所用！

在本作，玩家击败英雄后，可以获取他们的灵魂。由于游戏中的英雄并不会像《地下城守护者》那样自行跑到你的地盘上，为了取得宝贵的灵魂能量（Soul Energy），玩家就得耍点手段，譬如制造宝物房或派出几个炮灰引诱英雄进入你那迷宫般的地下世界。

有意思的是，尽管被俘的英雄不足为惧，大魔王还是得珍惜、照顾自己的俘虏，使他们安于自己所处的环境。因为收割心情愉悦的英雄可以获得更多更宝贵的灵魂能量。

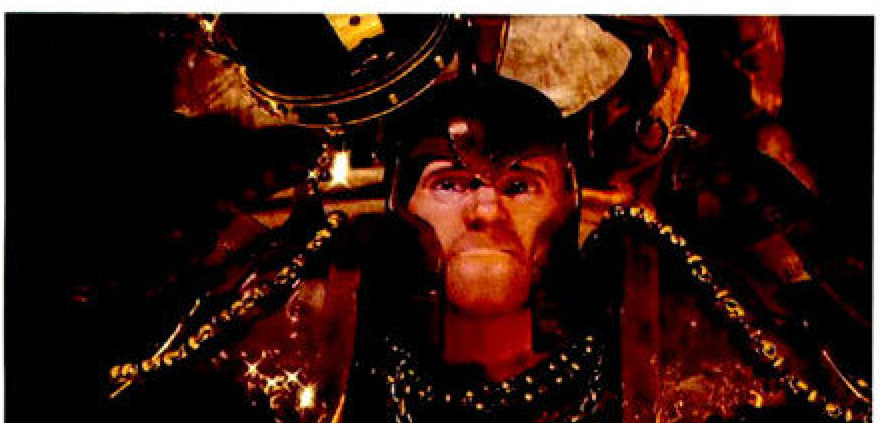
扫平路上各类BOSS

提到剧情，在《地下城》中，玩家扮演了一个遭到女友欺骗而掉到地狱底层的悲情人物。要想复仇，就要遵循地下城的等级制度一点点往上爬，而在通往地下城统治巅峰的道路上，玩家首先还得料理掉自己的新老板们。

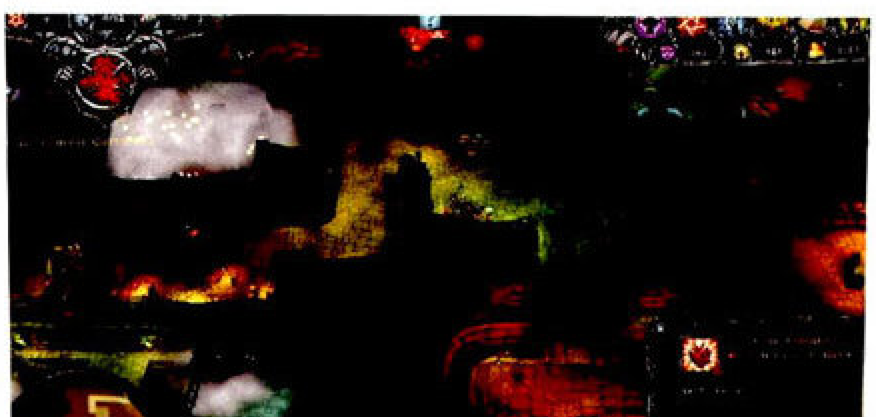
游戏中将有3个卑鄙的地下城领主拦在你的升级路上。好吧，和那些胆敢踏入领地的英雄们作战，向邪恶的前女友复仇，斗败那些荒唐的地下城领主们，便是你的使命所在！

构建梦想中的地下王国

《地下城》为玩家准备了不同类型的英雄和众多作战单位，在游戏中出现的英雄分为战士型、法师型等10 种类别，身为反派人物的你则可以生产如蜘蛛、巨魔等15种喽喽加以应对。至于供玩家装点巢穴的各类道具则有50种之多。你还可以建造囚室等特殊单元房间，以此招待你的下一位英雄。



当英雄被财宝吸引后，一定想不到身后会有什么



灵魂能量最主要的作用是建造各类特殊物品来提高城主的各项数值，比如命中值、伤害值和魔力值等等。而从游戏公布的画面来看，在这款游戏中，玩家扮演的大魔头似乎还能升级。



换个角度看劳拉

劳拉与光之守护者 全收集、全成就解析

换了一个角度看劳拉，感觉别有一番风味，这次身边多了一个露体男人，让我有些愤愤不平。这个不老的女人终有一天会红杏出墙，我们认了，不提也罢。

这次游戏的难度简单到了极致，很多方面都看出这只是游戏公司的试验品，并没有深入制作，但众多元素很讨巧，也很受玩家喜欢，希望在下一代能够看到改进。

劳拉操作



ALT：移动机关
空格：跳跃
鼠标右键：翻滚
鼠标左键：开枪
shift：绳索
1234：切换武器
caps lock：炸弹
Tab：瞄准
~：进入细节菜单

名词解释

血量章
永久提升劳拉血量最大值

弹量章
永久提升劳拉弹药容量最大值



金矛
劳拉必选的武器，能够插进墙壁，供劳拉攀爬之用。

Sky：长矛最多可以插3根，第4根插进，第1根就会消失。

回血池



站在附近能够回复血量

地图



游戏共有四关由于地域庞大，会有地图赠送，对收集很有帮助。

勾环

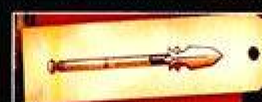


通过绳索进行攀爬高墙

龙头图案花纹
随着不断的射杀敌人这个图案的能量会不断增加，等到满格的时候，劳拉将拥有“无限”的火力。

Sky：这段时间劳拉千万不要被攻击到，否则失效





武器
除了初始武器，大部分都要通过解谜、成就来获得，其中手枪和金矛是无限弹药。

Sky：武器的选择很多，但有三类武器是必选的，一类就是金长矛，攀爬之用；一类是爆炸武器，如榴弹炮，能够破坏石柱。最后是手枪，这是无限弹药的，因此其实只有一种是根据喜好自行搭配。

成就
通过完成每一关的任务来获取奖励。

Sky：又是一个暴雪跟随者，对于魔兽世界和星际争霸2的拥趸，对成就绝不会陌生。基本上要想完成每一关的所有成就，至少要打通两次，因为里面的收集、分数成就和速度过关成就存在着时间上的冲突。



墓穴
每一关都有这样泛着红光的墓穴，通过里面千奇百怪的谜题来获取宝物，不进去也不会影响主线剧情。

Sky：很多红骷髅都出现在墓穴外部的房顶，多多注意。

Temple of Light 光之神殿



本游戏的教程关卡，一些基本操作都有详细的解释和图说，游戏中出现的红骷髅和钻石将会伴随你整款游戏，基本上每关都要收集。而且细心的朋友看到成就挑战后会发现，其中分速度过关和收集元素，所以一次性想完成所有挑战是不可能的事情。

全成就挑战

Score Challenges
分数挑战

达到100,000分
达到130,000分
达到160,000分（解锁“Magnums”马格南左轮）

Reward Challenges
奖励挑战



Collect 10 Red Skulls
收齐10颗红骷髅
解锁：Stone Arrow

10个红色骷髅头位置

1：游戏刚开始第一批罐子里
2：继而一路来到一处可踩下的正方形锁板处，左、右侧各有一处喷射暗器：明显可见其放置于右侧喷射暗器外的远身处；
3：首次出现抓钩攀爬提示后
4：第二批敌人出现的地方
5：如图所示



6：“连续跳圆台”的地方
7：喷火陷阱后
8：第7颗红骷髅后，跳过浮板，在地面墙壁高处发现第8颗红骷髅，挪动铜球作为阶梯。



9：一处有暗器的地方，环顾四周能看到
10：在过关之前，需要通过一处限时升起的浮板，快速吃下



如果机关把骷髅淹没，那就吃不到了

Reach the exit in 6:00 or less
6分钟内打通第一关
解锁：Headdress of Ehecatl
效果：加快速度
技巧：关卡开始不捡东西、不打敌人，一路往前跑

Jump between 7 spider pots without touching the ground
不落地的情况下，连续跳过7个小圆台，而不触碰到地面
解锁：Health Powerup 血量章



方向掌握好就行，距离不是问题



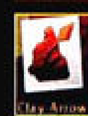
Disable Xolotl's fire trap in under 00:30
30秒内破坏喷火装置
解锁：Clay Owl
效果：增加身防御力、降低炸弹威力



多尝试几次就行

Destroy all the urns
摧毁所有的罐子
解锁：Ammo Powerup 弹量章

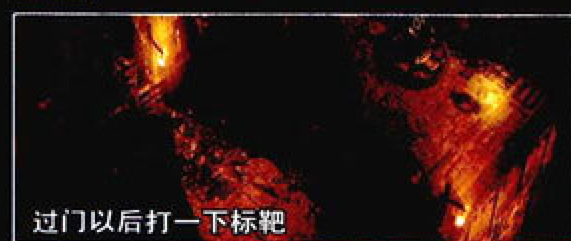
收集难点解析



神器：Clay Arrow
效果：增加武器能力、降低自身防御力

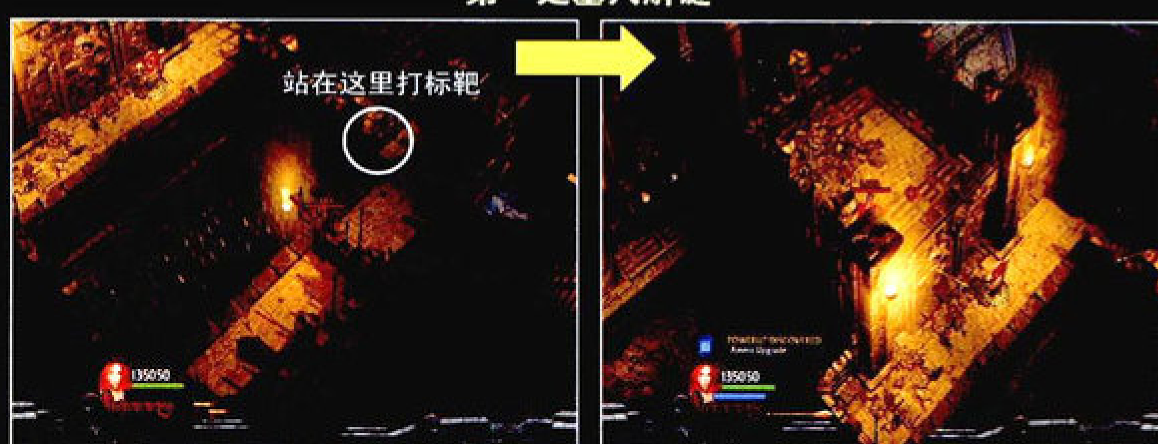


遗物：Knife of Itzli
效果：增强射击能力



过门以后打一下标靶

第一处墓穴解谜

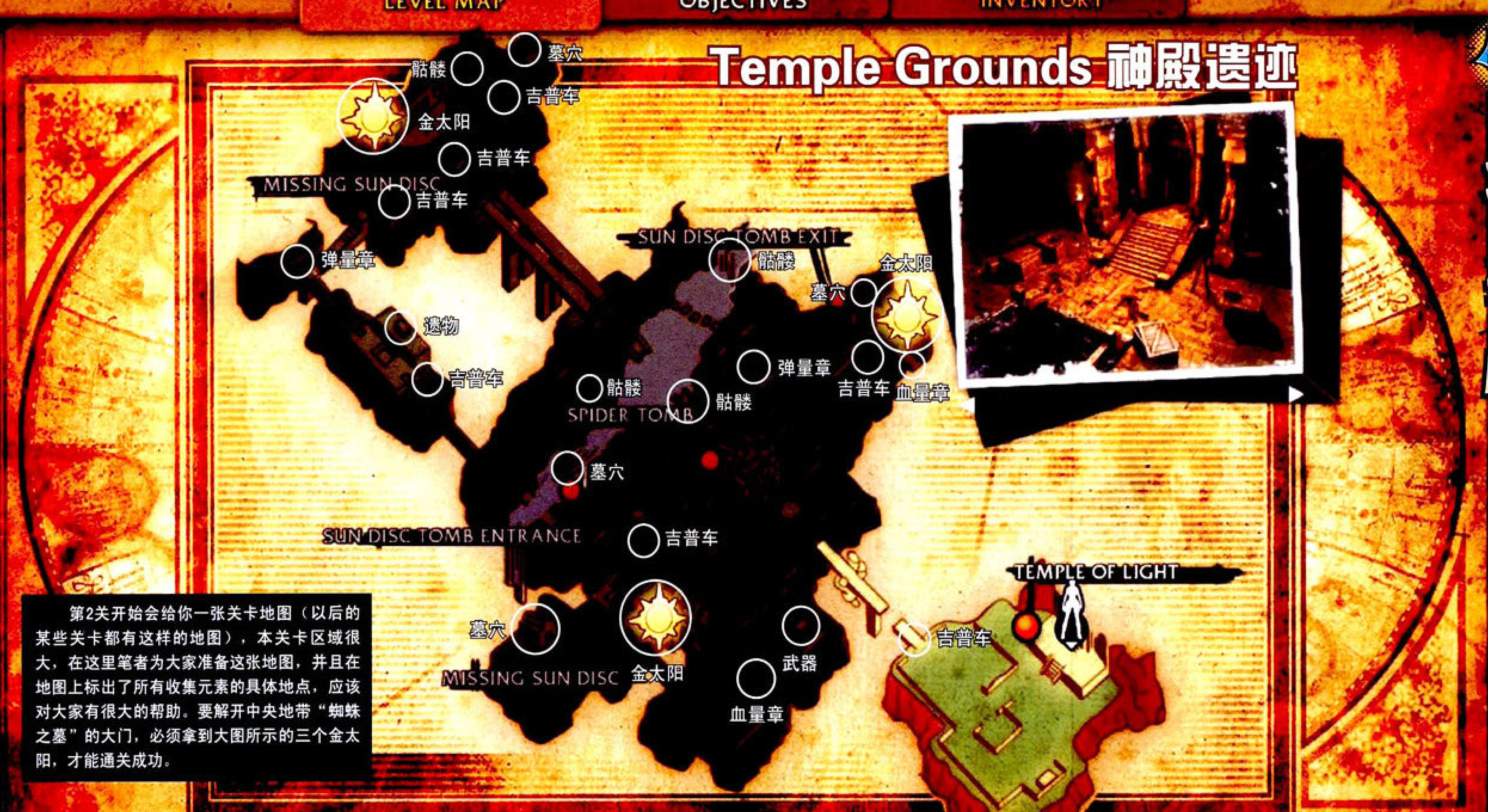


第二处墓穴解谜



让两个球都压住机关

Temple Grounds 神殿遗迹



第2关开始会给你一张关卡地图（以后的某些关卡都有这样的地图），本关卡区域很大，在这里笔者为大家准备这张地图，并且在地图上标出了所有收集元素的具体地点，应该对大家有很大的帮助。要解开中央地带“蜘蛛之墓”的大门，必须拿到大图所示的三个金太阳，才能通关成功。

全成就挑战

Score Challenges 分数挑战



达到100.000分
达到200.000分
达到300.000分（解锁Automatic Shotgun 自动霰弹枪 ）

Reward Challenges 奖励挑战

Collect 10 Red Skulls
收齐10颗红骷髅
解锁：Golden Scepter of Huitzilopochtli
效果：恢复血量和弹量
技巧：注意很多墓穴的屋顶



Golden Scepter of Huitzilopochtli

Open the Spider Tomb in 5:00 or less
5分钟之内过关

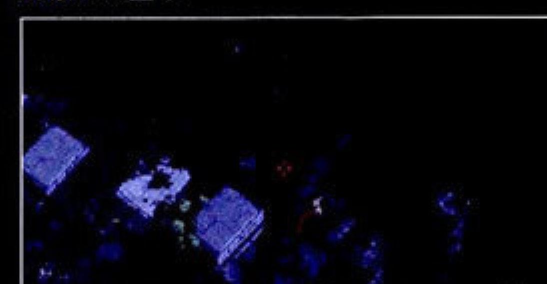


解锁：Gold Owl
效果：增加防御能力
过关要诀：根据大图尽快拿齐3个金太阳后，直接冲回到本关的中央核心地带SPIDER TOMB前，出现过关前的动画后，立即进入。

Find and defeat the Giant Demon Lizard
找到巨型蜥蜴恶兽，并消灭它
解锁：弹量章

Destroy all the trucks
摧毁所有10辆吉普车（大图所示）
解锁：Clay Lizard
效果：降低武器性能、增加炸弹威力

Cross the river without touching the water
过河时不掉进河里
解锁：血量章


从最靠边上的正方形石板上跳过

Spider Tomb 蜘蛛之墓



蜘蛛聚集地，非常恶心的小怪，对付它们最好的办法就是使用火焰枪，一扫一大片。同时这一关还出现了旋转着的石头，如果炸飞很有讲究，像这样的机关日后还会有。

全成就挑战

Score Challenges 分数挑战



达到200, 000分

达到250, 000分

达 到 290, 000分（解锁：Fast Action Rifle“快速狙击步枪”）

Reward Challenges 奖励挑战

Achieve a hole-in-one

完成一杆进洞

解锁：血量章



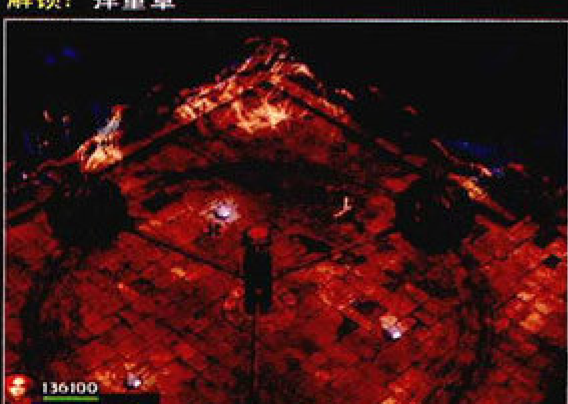
放置一颗炸弹一次性将钢球炸飞并直接落入不远处的喷火洞中

提示：把炸弹放在杠杆上，等石头转到离洞口还有45度的时候，引爆。多试几次，失败后，直接跳火坑重来。

12 leaps over the triple trap

完成三只旋转钢球上连续起跳起12次以上。

解锁：弹量章



跳绳开始了

Extend the bridge in 4:00 or less

4分钟内开通大桥



桥架好了不一定要通过，而且会有陷阱，如图躲避

解锁：Two Arrows of Tezcatlipoca

效果：恢复血量、形成射击的散射效果

Defeat Leglion, Queen of all Spiders

消灭巨型蜘蛛女王怪和小蜘蛛



解锁：Clay Feather

效果：降低防御力、增加速度



Collect 10 Red Skulls

收齐10颗红骷髅



解锁：Stone Owl

效果：降低武器威力、增加防御力

1、三球旋转的地方有3个

2、超级连环尖刺阵有4个



把石头滚下来，站在石头上射金矛跳上去

4、其他的路过就能看到

收集难点解析

神器：Stone Lizard

效果：降低防御能力、增强炸弹的威力

位置：第二处墓穴

提示：如下图所示





武器：Flamethrower“火焰喷射器”

位置：第一处墓穴，不用解谜直接拿，注意拿了以后会有大量蜘蛛

遗物：Scepter of Cihuacoatl

效果：恢复弹量

位置：一杆进洞附近



The Summoning 唤醒之龙

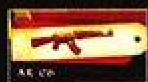


第一个Boss关：霸王龙，不能用枪射杀，只有靠3个陷阱，并不难对付，速杀和完成其他成就可以分开进行。

全成就挑战

Score Challenges 分数挑战

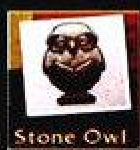
达到30,000分



达到45,000分

达到60,000分（解锁：AR-06“空气步枪”）

Reward Challenges 奖励挑战



Collect 10Red Skulls

收齐10颗红骷髅

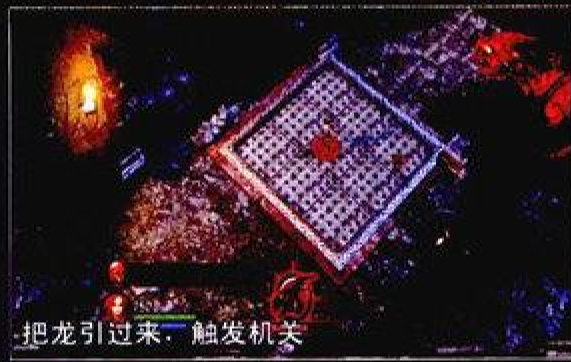
解锁：Stone Owl

效果：降低武器威力、增加防御力

提示：场地很小，到处找找就能收齐，很多都要摧毁柱子才能出现

Defeat the T-Rex in 2:00 or less

2分钟内将霸王龙打死



把龙引过来，触发机关



解锁：Gold Feather

效果：提升速度

提示：本关一开始前先清楚三处尖刺陷阱的方位，马上来到陷阱触发点，每个陷阱都必须一次成功

Destroy all Columns

摧毁掉本关中的全22处正方体高柱障碍物



解锁：Clay Lizard

效果：降低武器威力、增强炸弹的威力

提示：可以自己用榴弹摧毁也可以靠霸王龙撞

解锁：Gold Lizard

效果：增强炸弹的威力

技巧：不丢性命一次性通过陷阱走廊，如果死过一次，就要重新开始本关卡，注意是本关卡而不是重新陷阱走廊

Bomb a ball onto the skull pedestal

用炸弹将铜球炸上台子

解锁：血量章

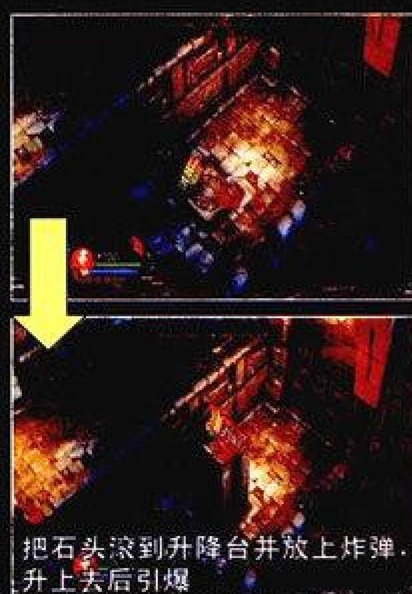


五次以内就能将铜球炸上并正好落在骷髅图案的台架上

Forgotten Gate 遗忘之门



将八个球放回原位



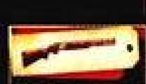
把石头滚到升降台并放上炸弹，升上去后引爆



通过不平平台，用劳拉的重量把石头滚到洞里

全成就挑战

Score Challenges 分数挑战



达到140,000分

达到170,000分

达到230,000分（解锁：Double Barrel Shotgun“双筒霰弹枪”）

Reward Challenges 奖励挑战



Collect 10 Red Skulls

收齐10颗红骷髅

解锁：Clay Arrow

效果：加强武器威力、降低防御力

Reach the exit in 10:00 or less

10分钟内过关

解锁：Golden Scepter of Cihuacoatl

效果：恢复弹量，散射效果

提示：7只铜球+劳拉就可以打开大门，不用再去找第八个球，这样会减少许多时间

Get all the balls to the main room

将全部铜球都移到中央地面上

解锁：弹量章

提示：如大图所示

Navigate the trap hall on the first attempt

一次性过陷阱走廊

收集难点解析



神器：Stone Arrow

效果：加强武器威力、降低炸弹的威力



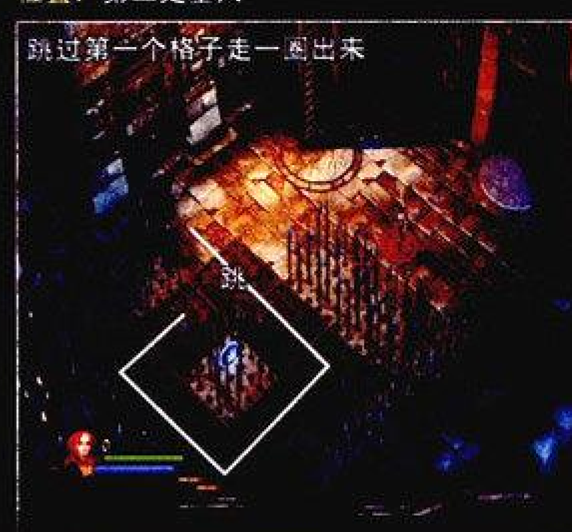
位置：第一处墓穴

技巧：这里貌似那个钩环没有多大用处，笔者直接升高浮板，用金矛直接跳上去

遗物：Scepter of Huitzilopochtli

效果：恢复血量

位置：第二处墓穴



跳过第一个格子走一圈出来

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



Toxic Swamp 毒液沼泽

全成就挑战

Score Challenges
分数挑战



达到220.000分

达到320.000分

达到360.000分，解锁：Hand Cannons“手持加农枪”

Reward Challenges
奖励挑战

Collect 10 Red Skulls

收齐10颗红骷髅

解锁：Golden Arrow of Tezcatlipoca

效果：恢复血量、散射效果

Heal the rolling ball

“拯救一只飞滚的钢球”

解锁：血量章

Reach the exit in 9:00 or less

9分钟内通关

解锁：Gold Arrow

Clear the maze without taking any poison damage

在没有被伤到的情况下将毒苞清理干净

解锁：Stone Lizard

效果：降低防御能力、增强炸弹的威力

提示：



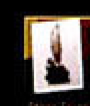
来到墓穴B，将墓穴里的怪物全部干掉，而且不被任何一只毒苞的毒气所伤

Get the spinning ball into its fire pit in 00:30 or less

“将一只旋转的钢球放入属于它的火洞中，用时仅30秒或更短”

解锁：弹量章

收集难点解析



神器：Stone Feather

效果：降低炸弹威力、增加速度

位置：墓穴A

提示：把石头放到3个在一起的毒孢中间，爆炸后会将石头炸到高处

Flooded Passage 潮湿通路



Relics（遗物）：2/2（共2件）

遗物：Eye of Cipactli



效果：增强炸弹威力

位置：第一处墓穴

提示：



将石头滚到夹缝中间，然后放置炸弹，劳拉来到方块机关这，引爆炸弹的同时离开机关，让球被夹在中间。

神器：Gold Feather



效果：增加速度

位置：第二处墓穴

提示：用榴弹枪的反射打中标靶



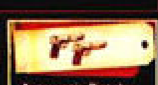
全成就挑战

Score Challenges 分数挑战

达到120,000分

达到160,000分

达到180,000分（解锁：Automatic Pistols“自动双手枪”）



Reward Challenges 奖励挑战

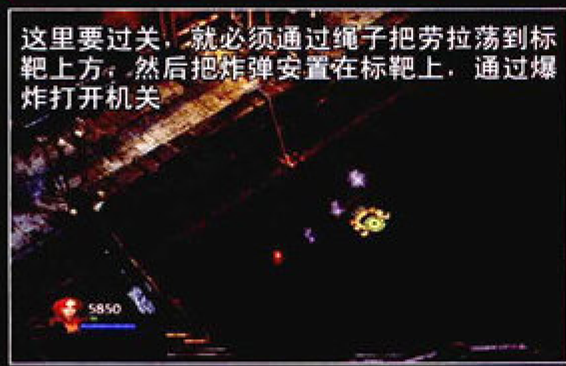
Collect 10 Red Skulls

收齐10颗红骷髅

解锁：War Drum



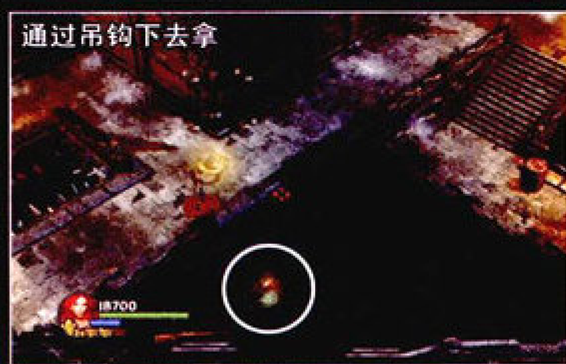
效果：加强武器威力、加强炸弹的威力



这里要过关，就必须通过绳子把劳拉荡到标靶上方，然后把炸弹安置在标靶上，通过爆炸打开机关



进入第一个墓穴，先不要把瓮打碎，这次要利用这个瓮拿到上方的红骷髅



通过吊钩下去拿



就在第二个墓穴，要在弹药恢复那利用高度差发射金矛

Break down the wall with the giant ball in 8:00 or less

8分钟内让巨球砸破石墙

解锁：Golden Eye of Cipactli

效果：增强炸弹威力、增强速度

Destroy all the arrow traps

摧毁所有的喷射暗器机关

解锁：血量章

提示：本关共有37处暗器机关

Find and destroy the 3 hidden urns

找到并摧毁3处很隐蔽的瓮

解锁：弹量章







往里面狂扫

The Jaws of Death 死亡之鲨



这关是Boss关，也是一关逃跑关，不能被大鱼追到的同时还要干掉四周的敌人，多用跳跃式奔跑，因为会有很多柱子倒塌挡在你的面前。

全成就挑战

Score Challenges
分数挑战

达到60,000 分
达到 80,000分
达到 110,000 分（解锁：High Power Flamethrower“强力火焰喷射器”）



Reward Challenges
奖励挑战

Collect 10 Red Skulls
收齐10颗红骷髅
解锁：White Drum
效果：增加防御力、增加速度




关卡一开始，藏在左上角柱子后面

Escape in 2:00 or less
2分钟内过关
解锁：Wind Drum
效果：加强武器威力、增加速度



Destroy all of the enemies on columns
消灭掉所有柱子上的敌人
解锁：Gold Arrow
效果：加强武器威力
技巧：就是站在柱子两边一直朝你放激光的那些，使用一枪毙命的武器，否则会减慢逃跑速度，被Boss吃了



Twisting Bridge 坍塌之桥



全成就挑战

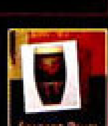
Score Challenges
分数挑战

达到190,000分
达到210,000分
达到 250,000 分（解锁：Submachine Gun“冲锋枪”）

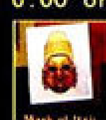


Reward Challenges
奖励挑战

Collect 10 Red Skulls
收齐10颗红骷髅
解锁：Serpent Drum
效果：加强炸弹的威力、增加速度



Navigate the Twisting Bridge in 6:00 or less
6分钟内过关
解锁：Mask of Itzli
效果：增强射击能力、恢复血量、恢复弹量



Bomb the rolling fire
轰炸火球



解锁：血量章
技巧：用枪击中火球就行，建议使用散射效果的散弹枪

Knock the shield off a Shield Demon
打碎持盾牌怪身上的盾牌
解锁：弹量章



就在这里



Fiery Depths 火焰地狱

一个以跳为主的关卡，岩浆、悬崖都是一触即死的机关，玩家在这里读进度的次数会明显增加，欲速则不达，特别是会翻滚的绳索平台和会喷火的旋转机关，等待最佳的时机跳跃是最好的过关方法。



遗物：Mask of Ehecat
效果：增强速度、恢复血量，恢复弹量
位置：第一处墓穴
技巧：难度不大，顺时针把石头滚到三处架子上，降下中央高台

全成就挑战

Score Challenges 分数挑战



达到90,000 分
达到110,000分
达到130,000分（解锁：Spear of Fire“火之矛”）

Reward Challenges 奖励挑战

Collect 10 Red Skulls
收齐10颗红骷髅



解锁：Golden Shroud of Cihuacoat
效果：增强速度、恢复血量、恢复弹量

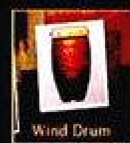

逆时针转动的火盘，逆时针跑动获得2个骷髅

Reach the exit in 5:00 or less
5分钟内过关



解锁：Dark Drum
效果：加强武器威力、增加防御力
技巧：本关速过有些难度，因为有多处必打怪，建议通关一次从后期拿到更强的武器后再来挑战

Heal the rolling bal
拯救一只岩球



解锁：Wind Drum
效果：加强武器威力、增加速度
技巧：只要把石头滚到来时的血量恢复坛那就行，石头炸过去不是一件难事，人怎么过去就要想想办法，用金矛在墙上插三根就能轻松过关。（下图）



Sacrifice 3 skeletons to the scorpion crest
在大蝎子图案内打死三名骷髅兵
解锁：血量章
技巧：使用火箭筒之类的重型武器，否则很难打死（下图）



Jump to all 6 spider tile platforms
踩遍所有蜘蛛图案的平台
解锁：弹量章



Belly of the Beast 巨兽之腹

Boos关卡，这次是一条喷火霸王龙，关卡一开始就送上一把重型武器，让你对付霸王龙，场景中间有弹药贮藏堆可供恢复弹药，值得注意的是，红骷髅的出现，需要一定的时机触发，这个在以下关卡解析中会有所提到

全成就挑战

Score Challenges 分数挑战



达到30,000分
达到50,000分
达到70,000分（解锁：Heavy Grenade Launcher 强力榴弹发射器）

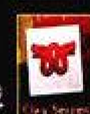
Reward Challenges 奖励挑战

Step on all 11 spider tiles
踩过全部11处有蜘蛛图案的瓷砖圆台



解锁：White Drum
效果：增加防御力、增加速度

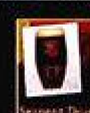
Defeat the T-Rex in 5:00 or less
5分钟内打败霸王龙



解锁：Clay Serpent
效果：增加防御力、加强炸弹的威力、增加速度



Collect 10 Red Skulls
收齐10颗红骷髅



解锁：Serpent Drum
效果：加强炸弹的威力、增加速度


将霸王龙打到只剩下三分之一血的时候，蜘蛛圆台上会出现4个红色怪，打死一个出现一个红骷髅

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Stronghold Passage 堡之通路

这关又是一个把所有石头放到坑里德关卡













收集难点解析



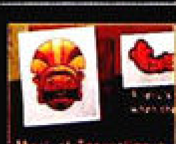
神器：Stone Serpent

效果：加强武器威力、增加防御力、加强炸弹的威力

位置：第一处墓穴

技巧：打击标靶使地刺到如图形状，并在标靶旁边放置炸弹，沿着空格斜跳至如图处，然后利用地刺升起的时间差过去，步骤是跳——立即引爆炸弹





遗物：Mask of Tezcatlipoca

效果：增强射击能力、增强炸弹威力、散射效果

位置：第二处墓穴

1、向柱子射一根金矛
2、在标靶旁安置炸弹
3、跳上金矛
4、跳的同时引爆炸弹



全成就挑战

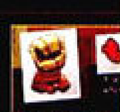
Score Challenges 分数挑战

达到60,000分

达到90,000分

达到120,000分（解锁：Railgun"电磁炮"）

Reward Challenges 奖励挑战



Collect 10 Red Skulls

收齐10颗红骷髅

解锁：Fist of Tezcatlipoca

效果：增强射击能力、增强炸弹威力、恢复弹量、散射效果



Reach the exit in 15:00 or less

15分钟内过关

解锁：Jade Heart

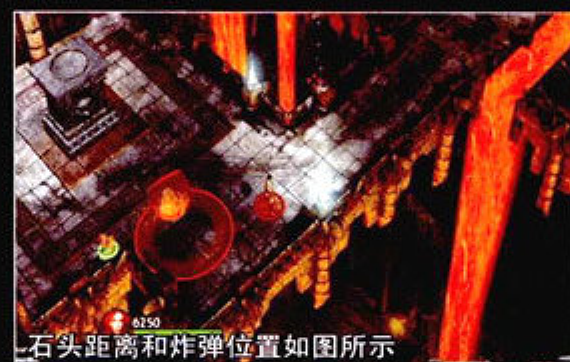
效果：加强武器威力、增加防御力、加强炸弹的威力、增加速度

技巧：全程以拿石头为主，不管小怪和其他任何元素

Rest a ball atop the skull pedestal

把石头放上台子

解锁：血量章



Step on the 3 hidden spider tiles

找到地板上三处蜘蛛图案

解锁：弹量章







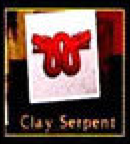
本关主线任务就是一个开门任务，杀掉三个拿着盾牌的巨人，就能拿到过关道具，还是比较容易完成。难点在于其中的一杆进洞和15秒成就，需要玩家拥有运气和百折不挠的精神。



The Mirror's Wake 唤醒之镜



收集难点解析



神器：Clay Serpent
效果：增加防御力、加强炸弹的威力、增加速度
位置：墓穴B （右）
技巧：1、把石头推到左下方的机关上，并埋置炸弹
2、等中间机关下降，劳拉站在如图位置使用绳索
3、引爆炸弹，机关上升，劳拉顺着绳索上去





神器：Dark Drum
效果：加强武器威力、增加防御力
位置：墓穴A，神器就在左下方





先熟悉运球路线



全成就挑战

Score Challenges 分数挑战



达到150.000分
达到190.000分
达到240.000分（解锁：Golden Shotgun“黄金霰弹枪”）

Reward Challenges 奖励挑战



Collect 10 Red Skulls
收齐10颗红骷髅
解锁：Jade Heart
效果：加强武器威力、增加防御力、加强炸弹的威力、增加速度



Reach Xolotl's Stronghold in 6:00 or less
6分钟内打开过关的大门
解锁：Mask of Xolotl
效果：最强器物，具有所有属性的加成
技巧：出生直接跑到大门发生剧情，然后按大图所示迅速拿到过关道具，途中不杀普通怪和不拿任何物品

Achieve a hole-in-one
完成一次一杆进洞的技巧
解锁：Stone Serpent
效果：加强武器威力、增加防御力、加强炸弹威力
技巧：1、干掉附近投掷火球的怪，特别是等他自爆时，用自己的身体挡掉一下火球，否则破坏机关，一杆进洞就会失败
2、将炸弹安装在转轴上，靠近石头
3、到转到靠近火坑45度左右引爆炸弹
4、失败后，直接跳火坑重来

Break 2 shields with 1 truck
同时破坏一辆吉普车和2个小怪手中的盾牌



解锁：血量章
技巧：过去同时引来两只持盾牌的怪，先将它们引到货车这，并发射火箭弹

Get the first spinning ball into its fire pit in 15 seconds
15秒内将一只旋转的球放入旁边的喷火洞
解锁：弹量章
技巧：先熟悉火坑位置，爆炸时机一定要让石头炸向右边方向



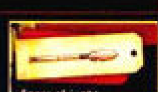
Xolotl's Stronghold 索洛托堡



小怪送给劳拉的资源很充足

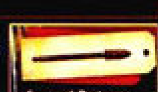
全成就挑战

Score Challenges 分数挑战



达到80.000分
达到120.000分
达到140.000分（解锁：Spear of Light“光之矛”）

Reward Challenges 奖励挑战



Defeat Xolotl in 10:00 or less
10分钟内击败索洛托
解锁：Spear of Darkness“暗之矛”

这是我见过的最简单的最终Boss，毫无难度可言，就是觉得制作组要么就是在侮辱Boss，要么就是在侮辱玩家，我也更不知道还有什么好写的。只有简单介绍一下，这关一共会换三个场地，每个场地会复活一次，每复活一次都会附带小怪出现，也就是说这一关你一共要打六遍。要想拿到光之矛，尽量Boss打慢些，多杀些小怪；要想拿暗之矛就全程翻滚着盯着Boss打。



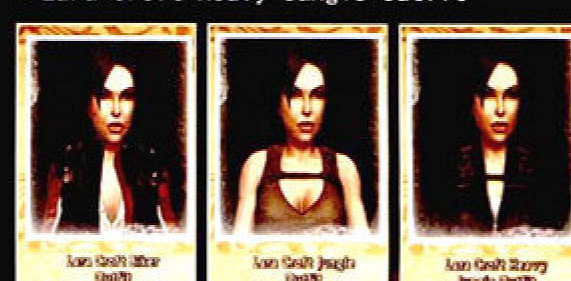
地刺的迹象很明显

劳拉服装解锁

- Lara Croft Outfit：默认服装
- Lara Croft Jungle Outfi：达到141万分
- Lara Croft Biker Outfit：达到190万分
- Doppelganger Outfit：达到240万分

完成所有成就和收集元素的情况下通关两次就会出现以下服饰

- Lara Croft Legend Outfit
- Lara Croft Heavy Jungle Outfit



作者：又找回当年盟军敢死队感觉的samtown 编辑：samtown 美编：哈秋



游戏全方位赏析

前线任务：进化

FRONT MISSION EVOLVED

《前线任务》系列游戏从1995年初代发布以来，一直都是家用游戏机上的作品。而在2005年，网游开始盛行的年代，官方终于出品了《前线任务online》开启了他们PC平台的处女航。玩家可能会问：在网游如此发达的国内，怎么就从没见过这款游戏呢？没错！《前线任务online》与我们耳熟能详的MMORPG有很大区别，游戏强调的是多人连线对战平台，玩法与早期在国内代理过的《梦幻之星：蓝色沸点》（PSOBB online）十分相似，也就是我们俗称的：开房间网游！不过，在目睹了PSOBB的运营惨败之后，国内代理商再也没有勇气接受这种类型的网游，这就是为什么该做与国内玩家无缘的根本原因。

而这次在PC平台上的再度试水，与游戏的名字不无关系。“进化”表示着它在类型玩法上彻底的脱胎换骨。不同于以往的战略角色扮演类型（SRPG），这款最新作品将操作改为快节奏的第三人称射击游戏（TPS）让玩家得以控制驾驶员和装甲机器人Wanzer展开两种不同的战斗方式，身历其境的于战场中与敌军或其他玩家对抗。这也是官方首次在《前线任务》的正统游戏上尝试新游戏类型，之前的一款动作类型游戏，还要追溯到1996年SFC平台上的《前线任务外传：枪之危机》，当时的游戏还是横版平面射击的……所以，这次“进化”的全面革新和游戏的全平台发售，受到玩家的热切关注，而一向喜欢机甲类游戏的阿汤叔也带领着敢达online达人贪睡猫和战争机器达人Sky等人第一时间体验了游戏。那接下来，我们就把页面交给小编们的游戏全方位赏析。

购买微信：b

背景简介

作为《前线任务》系列进入次世代的第一作，本作故事背景是发生在近未来的公元2173年。人类已经可以移民外太空，不过为了争夺太阳系轨道人造卫星的统治权，各国之间又展开激烈战争。连最繁荣的大国——美国也没有办法避免并逐渐被战争的阴影包围。游戏剧情叙述以人型装甲机器人"Wanzer"为主的大国战争中，各阵营Wanzer驾驶员的血泪所交织而成的一连串战场故事，《前线任务：进化》的故事就此展开。在单人战役模式下，玩家所扮演的主角被卷入以纽约袭击事件为开端的一连串骚乱中，据称这一系列骚乱与芬托姆事件有关，这是U.S.N军队在进行E.D.G.E系统实验中发生的事故，令很多军人和工程师牺牲。阿黛拉为此失去记忆，而沃纳（反派首领）也因此离开军队建立武装组织讨伐政府。准将莫斯利和E.D.G.E系统开发者拉姆西的父亲或许都与事件有关联。主人公为了追查事件的真相而投入各式各样的任务行动中……

主角与战友

在进入游戏前，你还需要了解一下游戏的主角——也就是你控制的机甲战士和他的战友们。在游戏中几乎所有的关卡任务都是你和战友一同配合完成的，所以，了解你战友的个性身世以及他们所操作机甲的属性也是非常重要的。这能使你在战斗中不会与他们的作用相互冲突，以达到最好的机甲使用效果。

拉姆西 Dylan Ramsey

本作的主角，进入Diable-Avionics公司后，被派任到试作Wanzer计划中的新人工程师。从小时候就喜欢操作机械，比起本行的工程师似乎操纵技术更好。其父亲是U.S.N国家战略研究所的世界知名设计师。拉姆西对机械工程学十分关心，而小时候更是对机械有着狂热般的兴趣，因此累积了不少工程学方面的知识，虽然是新人却有着不输于正式机械师的技术，在原本平稳的某一天里，当了解到纽约被不明势力所袭击时，为了救出正在那边被卷入战斗的父亲，而跳上了刚刚完成的试作机里，独自驾驶着这台轻型教练机出发了……

拉塞尔 Russell Hamilton

U.S.N 陆军中尉，担任第72机动中队的队长，在袭击纽约的战斗后成为了拉姆西所在战术小队的队长。个性开朗幽默，深得部下们的信任。总而言之并非精英军人，只是单纯的觉得军旅生活很适合自己而从军。拉塞尔操作的重型机甲是全队突击的尖兵，他的火力强劲，移动迅速，在每次战斗中均起到关键作用，可不幸的是，他在第三关与敌军反派首领的交战中壮烈牺牲。

阿黛拉 Adela Seawell

女主角，也是拉姆西中意的女孩。U.S.N 陆军第72机动中队所属Wanzer驾驶员。在军方的机密实验中发生的意外里丧失了家人，自己也丧失了一部分的记忆。对于任务非常的忠实，认为自己除了完成任务之外，没有其他的存在意义。在游戏中主要使用轻型的远程狙击机甲，作为全队的远程火力支援，她可谓是一击必杀，百发百中的高手。

莫斯利将军 Godwin Mosley

U.S.N 陆军的名将，绰号"不败的Godwin"。有着传说级的驾驶技术、不管在任何战况都可以让部下生还的名指挥官。但是名将光环已不复存在，现在因为和军方高层的对立而被调派闲职。虽然如此，他还是时刻关注着战局的发展。之后成为了战术小队的总指挥。在前往敌军太空总部过程中，为阻挡敌军防御火炮的致命攻击，不息与敌军同归于尽。

沃纳 Cornelius Werner

曾经是U.S.N陆军所属的优秀机师，冷酷无情。离开军队后建立了武装组织"达摩克利斯之剑"并自任首领。漫无目的的征战，与国家为敌。在游戏中他是拉姆西等人的主要对手。驾驶着拥有喷射型飞行装置的豪华机甲，并掌握着无敌的必杀技能。

Amy Kohen 艾米

拉姆西在Diable-Avionics公司的同事，同时也是青梅竹马。能力不输给男性，拥有不服输的性格。对于整备机械上有着顽固的专业态度而且技术十分优秀。对于拉姆西十分照顾，同时也非常喜欢他。被拉姆西和阿黛拉之间的关系所困扰着……PS：这可是阿汤叔超喜欢的MM类型，脸蛋萌动，身材火爆，拉姆西你Y的不要，把MM留给我啊！

FRONT MISSION EVOLVED

系统操作

游戏继承了在线版的动作射击。可以操作自己的“Wanzer”虽然非常有魅力，但是对于玩家的操纵技术有相当大的需求。对于习惯动作游戏的玩家来说当然不成问题；对于操作没有自信的玩家不用担心，本作也亲切的准备了初学者简单模式（第一关）。建议大家可以在安装好游戏以后，先进入初学者模式，然后边玩边翻阅杂志下文的详细介绍，相信能够让你以最快的速度成长为一名熟练的机甲操作员。



◆直升机上的射击支援模式肯定参考了COD6



◆机甲战的各项操作流畅。

机甲操作

机甲作战的操作和前阵子流行的网游《SD敢达online》差不多，简单地说就是写实版的敢达游戏（真希望以后敢达在PC上也能有此作品）。不过相比敢达来说，游戏操作方面的设定还是要丰富许多，除了传统的移动、射击、跳跃之外，游戏还加入了快速回避、空中悬浮、左右手控制以及肩部武器系统等等新元素，让游戏更富操控性，当然相对来说难度也更大一些。下面我为大家排列的机甲操作键位是系统默认设定，玩家可以根据自己平时玩同类型游戏的习惯做个性化修改，比如大叔喜欢玩CS的，就把游戏中的瞄准、射击等键位调整成偏向CS的设定，这样就能更适应你的发挥。

机甲操作键位

W、A、S、D键	前后左右移动
鼠标移动	控制视角移动
Z键	精确瞄准
空格键	跳跃
跳起之后再按空格	空中喷射悬浮（消耗喷射槽，可移动）
F键	使用后背的装置（消耗喷射槽，可移动）
SHIFT键	喷气推进
CTRL键	快速回避（需同时按移动键）
R键	启动E.D.G.E系统
鼠标左键	使用左手装备
鼠标右键	使用右手装备
Q键	使用左肩装备
E键	使用右肩装备

机甲作战界面



进入游戏战斗画面后，界面上显示的数字和图案你还是需要掌握的，这可不像打CS，只要盯着个瞄准器就行了。你在操作射击瞄准的同时，还要时刻注意你的机体耐久，武器装备能量冷却槽等等数据。机甲的移动比较笨重，只有靠喷气推进时才能快速移动和躲避，机甲装配飞行器就可以起飞。但飞起的高度不高，持续时间也不长。游戏中除了用枪远程攻击外，还需要近身攻击的配合。近身肉搏的伤害不低，但攻击距离和范围是有限的。

❶左右手武器：右手武器通常装备枪支，左手武器通常装备盾牌和近战道具，当然，你也可以选择使用双手武器。图标边上的数字是剩余弹药量。虽然机甲武器不用换弹夹，但是机甲武器有射击冷却CD，就是图标下方的颜色细条，会从黄色变为红色，到达红色条后，就表示你的枪管过热无法射击，要等CD冷却之后才行，同样盾牌的使用也是如此，抵挡对方攻击也有同样的冷却CD概念。

❷双肩武器：肩部武器装备的通常是导弹、火箭和加特林机枪。只有导弹才能锁定目标。

❸现金：就是游戏中购买装备的货币，你可以通过消灭敌方单位、完成任务和拾取金钱箱获得。

❹准心：白色准心就是你枪支射击的范围，而外部两圈红色准心是你导

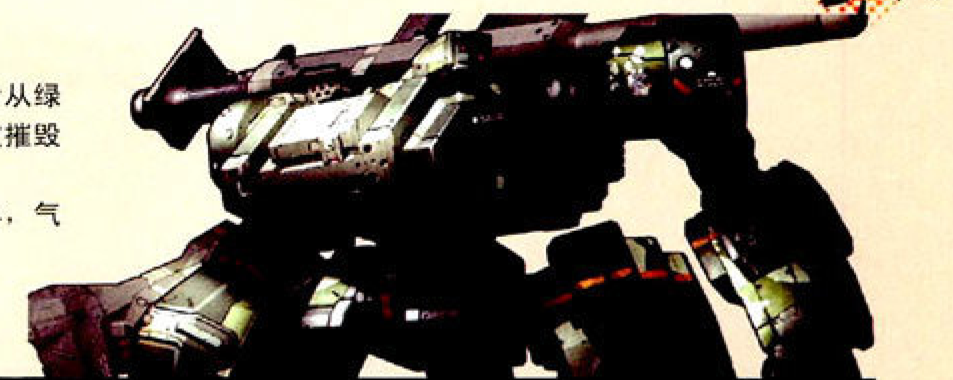
弹锁定目标的显示，虚线格每一小格代表一枚导弹。

❺ 机体耐久：左下方的绿色机体显示了机体各部分的耐久状况。耐久也会从绿变黄转红，转红就代表被彻底摧毁，手臂被摧毁会影响武器使用，腿脚被摧毁会影响移动，当躯干部分的耐久变红之后，机体就会被击毁。

❻ 喷气槽：右边黄色的喷气槽，直接影响你的喷气推进、回避、空中悬浮，气槽变红后进入CD冷却时间。

❼ E.D.G.E槽：这是机体操作的特殊结构，后文中我们会详细介绍。

❽ 小地图：很标准的设定，显示了任务点，行动方向，敌我双方的位置。



单兵作战界面







游戏除了操作机甲，还需要控制人物，来完成一些特殊任务。任务控制的键位和机甲有些许不同，主要体现在射击和闪避上。单兵操作是第三人称动作射击的模式，这也是家用机上射击游戏使用最多的模式，没办法，谁让人家是元老级家用机游戏的跨平台作品呢，从本大叔的角度来说，最好是做成CS那样的第一人称射击模式，那样对战的时候，我就能佛挡杀佛啦！

❶ 武器：单机模式下的主武器种类只有自动步枪和霰弹枪两种，副武器只有火箭发射器一种。黄色虚线显示的是弹夹剩余。

❷ 手雷：这个丢手雷的设定和以往同类游戏有所不同，你可以预先调整好手雷投掷的距离和爆炸点。

❸ 准心：建议你多使用瞄准射击，射击敌军头部会造成很大的伤害。

❹ 血量：单兵的血量和机甲耐久有所不同，单兵的血量可以自行恢复，就像CD一样，只要你血量不用尽，都可以完全回满。

❺ 小地图：小地图的设定和机甲一致。



单兵操作键位

W、A、S、D	前后左右移动
鼠标移动	控制视角移动
鼠标左键	射击
鼠标右键	瞄准镜（需要按住右键不放）
CTRL	下蹲（缓慢前进，减少伤害）
空格	翻滚躲避（躲避爆炸）
R键	换弹夹
Q键	扔手雷（按住按键瞄准距离，放开按键投掷）
E键	捡取、使用和切换武器



任务与道具

游戏以章节来划分，每完成一次章节后都可以重复进行来用于刷资金。一些特殊的关卡会使用人类来进行战斗，相对难度较为简单。游戏本身的战斗系统基本就是一路根据黄色任务提示点一步步地前进，消灭区域内的敌人或者到达某一个特殊的点等相关任务。游戏中地面上会有绿色的箱子修复机体，蓝色的箱子补充弹药，而且会每隔一段时间刷新。在BOSS战中这些补给也会刷新，所以游戏的难度不高。章节完成后会有整备的阶段，用于对机甲进行改造，购买武器等。游戏中机体都是有负重量，改装、选取装备时要考虑到负重。游戏中没有装备仓库，换下来的装备都是直接卖掉的。

可拾取道具一览

道具	说明
机甲维修医疗包	可恢复一定量的机甲耐久度
弹药箱	可恢复满所有武器的弹药量
血瓶	在单兵模式下用来补充血量，作用不大
钱箱	拾取后可获少量金钱，散落在地图角落
徽章	收集物，完成后可获取奖杯
传感器	摧毁收集物，完成后获得好的技能奖励

五大游戏特色

机甲改造



这是游戏的魅力所在，就是在可以自由换装各种零件和装备。尽管《前线任务：进化》作为第三人称射击将增加大量动作要素，但是"前线任务"系列独有的自由定制机动兵器的要素也被保留了下来，游戏中将提供数十种武器和零件机体供玩家自由打造拥有个人风格的装甲机器人。让玩家更能够配合战况随机应变。思考机体的平衡性，组装出适合自己的Wanzer也是本作的一大乐趣。以上所提到的零件和武器，会根据剧情模式的进行开放，想装备的话需要资金购入，所以不能忘了要赚取资金。

❶ 机甲类型：就是官方为懒人们准备的已经装配好的机甲，一般分为轻型、中型、重型、狙击型和维修型五种。直接选择就能使用，无需装配。

❷ 零部件：有身体、右手、左手、脚、背包等五个部位可供换装，建议你使用同名称的套装，不会有数值上的惩罚，但也要看好你的机体载重。

❸ 武器装备：右手枪械武器、左手近战和盾牌，双手武器只能装备一件。单手用武器的机枪、散弹枪、拳套、电热鞭、长枪、盾牌。双手持用的来复枪、火箭炮。架设在肩膀上的飞弹、火箭舱、榴弹炮、连发机枪。

❹ 机体技能：主要对武器装备提供效果加成，下文中会详细介绍。

❺ 视觉效果：本作也继承了传统，各个部位的颜色都可以自由涂装，就算零件和别的玩家重复也可以借着涂装来强调自己的特色。

❻ 机重能量：蓝色条为机重，绿色条为能量，装备机体零件会占用机重值，但机重值不能超过能量值，否则改造将无法完成。

❼ 预览：可以预先观看你机甲的外貌，方便更改颜色和外观。

❽ 明细：显示装备部件的名称和所需价格。

❾ 对比：显示你现有装备和预装备的能力值对比差异。同，单兵的血量可以自行恢复，就像CD一样，只要你血量不用尽，都可以完全回满。



阿汤叔—枪盾标准型

编辑部机甲四人组

阿汤叔：一直喜欢在游戏中使用剑盾组合的平衡性角色，在"前线任务"里当然也挑选了枪盾组合的中型机甲。

贪睡猫：在《SD敢达》里最擅长使用近战甩刀的某猫，自然选择了双刀剑客的机甲，可是他不知道，双刀攻击力会有递减……

肥 龙：我不管什么远程近战的，我就是要使用最强的机体，最好是四条腿，扛一门大炮的！

Sky：我不管什么远程近战的，我就是要使用最我可是最有团队精神的，大家都知道我并不擅长狙击，但我还是选择的狙击手，因为就是喜欢躲在阴出打冷枪！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888







机体技能

虽然机体技能的选择属于机甲改造的范畴，但我不得不把它单独列出来介绍。因为，技能选择的好坏，直接关系到你机甲的强弱，其体现出的效果绝对比你机甲本身装备替换来得立竿见影。机体技能基本分为枪械、导弹和近战三大系列，以攻击为主。所有技能的等级都分为3级，能力逐次提升，但技能每升1级就需要增加1个装备的技能槽，装备技能槽对应装备的等级，也就是说，只有装备升级了，才能换上更高级的技能。这两者是相辅相成的。技能的获取除了完成任务奖励外，通过摧毁传感器也可获得，还有一些技能只有在网络对战时才能使用。下面我们就来简单介绍一下所有技能的效果。

枪械技能

技能名	效果
腐蚀弹药	发射腐蚀性子弹，在命中敌机后8秒内造成持续伤害
EMP电磁枪	发射电磁脉冲弹，令敌机在一定时间内无法行动
能量吸收	命中敌机的同时削减对方机体能量至零，当然，不可能一发就能全部削减掉，不同的武器需要不同的弹数
跳弹射击	从最初的着弹点开始发动跳弹，对机体的部件造成伤害
弹幕	5秒内降低敌机的命中率
高级霰弹	发射大口径重型散弹子弹，造成两倍伤害
快速射击	提高步枪30%的连射速度
精准射击	提高散弹射程并抑制子弹的扩散

导弹技能

技能名	效果
快速锁定	导弹的锁定时间缩短25%
烈性炸药	令金属片产生爆炸造成两倍伤害
化学分子	爆炸范围的半径与爆炸威力提高35%
燃烧弹	发射燃烧弹，着弹后造成50%的额外伤害
穿甲弹	在此技能的发动时间内命中敌机的部件的话将会一击破坏对方部件
双倍射击	每射击一次发射两倍的弹药（网战专用技能）

近战技能

技能名	效果
格斗专家	提高40%的格斗攻击伤害并有一定机率造成致命一击
能量盾牌	在此技能发动其间盾不会受到任何伤害
转化伤害	在对方攻击命中盾的时候，其中的25%伤害将被吸收并恢复机体的装甲值（网战专用技能）



技能激活后会显示在枪械图标边上



E.D.G.E系统

本作还给主人公提供了特殊技能。在人形装甲WAP上的E.D.G.E系统，可以让驾驶员的反射神经高度集中，如果战斗中发动该系统，周围的运动物体全会变成慢镜头——也就是通称的“子弹时间”，更容易回避敌人攻击，在混战和被围攻时可谓非常有效。不过该系统的安全性似乎有一定问题，因为女主角阿黛拉似乎由于参与E.D.G.E系统的实验而失去了过去的部分记忆……

E.D.G.E系统需要消耗在战斗时累积的E.D.G.E槽，在此系统状态时，敌人会呈现红色光圈状态，并且任何攻击都会进入慢动作。有效的利用可以达到一举突破关键点的效果。主角所操纵的“Wanzer”有搭载特殊的E.D.G.E系统，发动这个系统的话，驾驶员的知觉会提升，周围的景象会变成慢动作。要发动这项特殊能力需要集满专用量表。巧妙使用这个系统的话，还能让自己的攻击力和准确度提升不少呢！


界面变为红白的发光色，游戏速度进入子弹时间


系统启动，E.D.G.E槽开始消耗

多人模式

在本作的多人模式中，玩家可以透过网络连线与全球玩家进行殊死战、团队战等各种不同规则的对战。玩家必须互相竞争打倒对手，结果将根据敌人的击破数和我方的损失来反映，所以不光是不断作战，保护我方人员也非常重要。比分将直接在画面上显示出来。而争夺战模式中三个队伍将互相争抢炮塔，比分将通过炮塔的占有时间来反映。

本作最多支持8人对战的多人模式，在多人模式下，有“殊死战”“队伍殊死战”“统治战”“霸权战”4种规则。不论单人模式的进度如何，游玩多人模式也可以获得经验值，提升阶级之后零件和武器会增加。没获得单人模式破关特典而直接进行多人模式也没关系，多人模式的初始值所有人都相同，只想单纯享受对战乐趣的玩家直接冲多人模式也是完全没问题的。





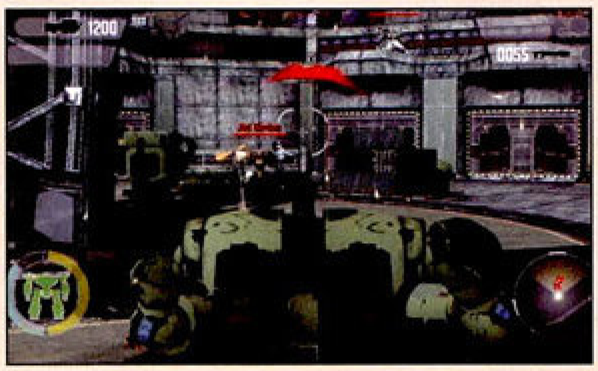
对战中的EDGE模式，敌方显示为红色，我方则是绿色

殊死战&队伍殊死战： 采积分制，殊死战为个人战，队伍殊死战为团体战。积分就是以击破和被击破数所算出单纯明快的规则。就算打倒大量的敌机，我方也被大量击破，积分就没办法拉开差距，要如何存活也很重要。战斗的攻守平衡也是非常有学问的一环。

统治战： 分成两队争夺散布在地图上的3个机枪座。抢到机枪座的队伍会加分直到机枪座被抢走为止。抢到的机枪座会自动攻击敌人。如何先抢到两个机枪座保持先机是胜利的关键。

霸权战： 分成两队争夺地图上的集合点（CapturePoint），集合点的位置随机产生，而且时间经过就会移动。所以抢到集合点后，定点防御的战法并不适用。4台编队移动，或是散开来以游击方式引开敌人注意。根据团队默契，可以使用有各种战法来进行战斗。


配合队友伏击对手






反派BOSS五人组，后排的四个就是马库斯骷髅小队

BOSS战攻略

游戏的关卡剧情其实是整个游戏设计最薄弱的环节，5大章节不到20个地图任务，再怎么菜鸟的玩家花上一天半日的时间都能过关。而且关卡一直都是重复的战斗、战斗……除了几个Boss战外，并没有给我留下太多深刻的印象。也罢，就来说说我的Boss战体验和心得吧！其实游戏的Boss也是非常单调和重复的，虽说每个章节都会遇上那么一两次，可重复的对象居多，第一章遇上的第一个Boss，就是马库斯（MACUSE）和他的骷髅小队。这次先是和他本人干一仗，后面还要遇到他们两次，一次是2台机甲，一次是4台机甲，敌人的智商也是低得可以，始终就是进程冲锋，远程发射导弹，你只要记得使用一次E.D.G.E，不然Boss的血槽不会出现，他也永远打不死。在第四章遇到4台机甲的时候，千万别慌张，记得击毁的顺序是从瘦到胖，敌人的攻击力不高，记得随时转移和吃血就行。

同样，沃纳的白色飞行机甲你也会遇到两次，而且两次也都是同样的技能，建议你最好佩戴一块盾牌，在他变成金色时候用盾牌防御导弹攻击，当他靠近你时，记得要快速跑开，因为他的近身攻击是一击秒杀的。其他时候他就是一废柴，除了移动速度快点，没别的本事，你可以装配两个威力大的跟踪导弹，玩死他。

除此之外，唯一有BOSS气派的就只有数第二关和最后一关那俩巨型蜘蛛机器人了，他们是“达摩克利斯之剑”组织的超大型机动兵器，除了导弹和榴弹炮等武器之外，光学武器和电磁干扰特殊装备也都持有。另外，机体内部还搭载有随时可以发进的“旺则级”机体，完全可以称为小型的移动要塞。第二关的Boss首先打顶上的3组灯泡，然后是肚子下面两组红色能量块，中途BOSS会放下4-6个小机器人，当场灭掉，然后再打BOSS肚子，两个来回就能搞定。而最后一关的BOSS就有点难度了。需要你合理组合装甲，选用最强武器：跟踪导弹、高速导弹和双手榴弹，选用最厚胸甲；其他配件差点没关系，因为再好也会被BOSS一炮打烂。一开始我们在下边，先打它肚子上的三个弱点，一边移动一边打，躲开导弹，需要注意的是这里的两个维修医疗包的很慢很慢很慢，想打几下没血了就补上这是不可能了，看到

BOSS抬起脚来之后立刻跑到上边，不然会被踩到，只要能用子弹时间了就用，不要吝啬了，干掉下边三个弱点后上到二层对付上边的四个弱点，打法和在下边时一样，看到BOSS抬脚立刻跳下，不然会被夹到或者踩到，干掉上边四个弱点之后就剩下最后的激光口了。这时，BOSS只会放激光了，等到他打开激光口后疯狂射击，打死为止，

总之，对付BOSS的策略，我总结了四条，一）跑到靠近维修医疗包的地方，随时刷，随时吃；二）E.D.G.E子弹时间CD好了就使用，增加攻击力和闪避；三）盾牌可以防御，也可以用来近战；四）不要想着速战速决，几乎所有的BOSS都是靠磨的，慢慢地磨，其实也就是十几分钟的事情。



最终Boss SCION机体


先打它肚子底下三个弱点


一旦变金黄色马上用盾牌防御


机器蜘蛛现身了



奖杯列表

既然前面说到收集徽章和破坏传感器来获取奖杯，那最后我们这里就来聊聊游戏的奖杯系统吧。游戏中一共可以获得1白金奖杯，6个黄金奖杯，8个白银奖杯和13个铜质奖杯。其实说白了奖杯就是现在PC游戏上流行的成就系统。和暴雪的“星际2”，当你在任务中达成某些要求后，就会获得奖杯。奖杯只能在连线登陆的模式下完成，再一次羞辱了D版玩家……不过，据说这游戏的奖杯系统并没有什么奖励，不像星际2里还有个头像什么的。也难怪，许多玩家抱怨说这是：无趣的时间杀手。大叔我当然没有获得以下所有的奖杯，这些资料是我从某个国外粉丝论坛上找来并翻译的，大家就权当看客吧！

白金奖杯

机甲指挥官（Wanzer Commander）	完成所有奖杯

黄金奖杯

简单后勤（Easy Logistics ）	在单人战役中总共赚取到75,000资金
伟大的射击（Great Shot）	在游戏中破坏所有传感器（Sensors）
听起来伟大（Looking Great）	找到所有42个徽章（Emblems）
我的零点英雄（My Hero Zero）	多人赛中达到70级
装备的力量（Power of Device）	完成游戏
智慧的力量（Power of Human Ingenuity）	困难难度下完成游戏

白银奖杯

巴贝尔（Babel）	完成“Tower of Babel”章节
康斯坦丁（Constantine）	完成“Defense of Constantine”章节
销毁（Destruction）	完成“Chorus of Destruction”章节
E.D.G.E 大师（E.D.G.E.master）	在E.D.G.E模式中杀死50名敌人
以身作则（Lead by Example）	在团队决死战中分数获得最高
无国界（No Borders）	完成“No Borders”章节
团队精神（Team Player）	在玩权威和支配的时候累计获得10,000分
终极型号（Ultimate Zephyr）	在单人战役中获得Zephyr Ex的所有四个部件

铜质奖杯

大英雄（Amplified Warrior）	在单人战役中装备MarkIII技能
南极洲（Antarctica）	完成“Promise”章节
环游世界（Around the World）	在每一等级的多人赛中都赢得一次比赛
多样化表演（Diversity Rocks）	在四种多人赛中都赢得一次
蒙纳斯堡垒（Fort Monus）	完成“Fort Monus”章节
过滤对手（Gritty Competitor）	玩10次多人比赛对战
无穷大加一（Infinity Plus One）	在“Fort Monus”中，用武装直升机开火清除完降落区
听起来不错（Looking Well）	找到15个隐藏徽章
珀西瓦尔（Percival）	完成“Apollo's Chariot”章节
雪绒花花瓣（Petals of Edelweiss）	在多人赛中击败一名持有雪绒花花瓣的玩家
大峡谷（The Canyon）	完成“Call of the Chariots”章节
表演（The Show）	完成“Long Island Research Facility”章节
邪恶射击（Wicked Shot）	在单人战役中破坏一名单人对手的全部身体部件



暗黑血统 DARKSIDERS 全收集流程攻略(上)

序章 PROLOGUE

亘古以来，天堂与地狱之间不断进行着永恒的争战。在天使与恶魔的无尽争斗当中，还存在一个名为焦灼议会（Charred Council）的个体：焦灼议会受古老的律法约束，维持秩序与平衡，制衡过度的力量，维系宇宙的存在，束缚着天堂与地狱的恶战，不致使宇宙失控。

然而，在天堂与地狱之外仍存在第三个国度，也就是人界。焦灼议会预言人类将打破宇宙的平衡，于是与神魔两方立下契约，锁上七个封印：当人界准备好面对末日之战，七个封印将解开，焦灼议会的先锋——启示录四骑士将降临人间，三个国度将展开最后的战争，重塑宇宙的平衡。

如今，天使与恶魔突如其来地出现在尚未准备好的人类世界，将人间化为一片血海炼狱。此时，启示录四骑士当中为首的War，不知为何也来到了人间……



一开始认真看清楚战斗基础对以后的用处很大。



所有存在“恶魔之藤”的地方你都可以攀爬。

一开始天启骑士War受到感召降临地面，此时地球已经卷入了地狱鬼族与天堂天使的战斗中，但是War很快就发现他并没有看到其他三位天启骑士的降临。此阶段War处于拥有天启骑士力量的bug状态，几乎不可能会死，不过随着剧情你会逐渐失去部分力量。根据提示你会学到最基本的战斗方法，以及终结技和变身。终结技是直接帅气的杀死目标，而且这个过程中War是无敌的。war变身后基本处于所向披靡的状态，而此时的war变身是没有时间限制的。在学得墙面攀爬、电线攀爬、物品投掷等等技巧后会发生第一场BOSS战。

War极为惊讶地发现天使长阿巴顿与副手乌列也在人间，诧异之余War向其质疑为何未见骑士同袍的身影。阿巴顿看到War之后更是同样诧异，并惊呼“第七封印并未解开，骑士不该降临于此。”此时，又是一阵号角声，令War痛苦地跪在地上。巨大的恶魔Straga从地底窜出，将阿巴顿一把抓入掌心，并开始攻击附近的天使与骑士War。

领主 Straga

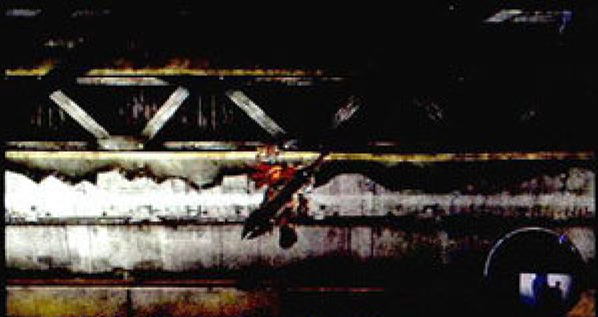


此BOSS攻击方式相当简单，岩浆攻击、投掷汽车和地震，前两样靠二段跳和冲刺就可以躲开，而地震则是看准时机的跳跃。在BOSS投掷汽车后将汽车反投掷回去就可以进行一次攻击，第三次攻击时便会出现终结技提示。但是即将进行最后致命一击的时候War却因为违反天启骑士降临的规则失去了所有的力量坠落地面，反而被杀死。



十字路口 THE CROSSROADS

War在焦灼议会面前复活，天启骑士原本应该在七封印被解除后才能受到感召降临人间的，虽然War坚称自己确实是受到了感召，但是事实上七封印并没有被解除，而且他的另外三位伙伴也没有降临人间。现在人间的平衡已经被破坏，War的这一行为被认为是对于议会的背叛和协助了地狱。经过War的申辩，议会终于同意让War重新降临人间查找事件的因由，但是其右腕被附上了监视者Watcher以确保他的忠诚。



一开始的断口要从墙上攀爬过去，游戏中多注意一下环境情况。



这个巨大的胖子死亡时会自爆，要小心躲开。

带着“混沌吞噬者”重新降临人间，但是在这段时间里地球已经经过了无岁月，而人类早已变成了其中的尘埃。此时的War也已经失去了身为天启骑士的所有能力，同时在这趟旅行开始之初Watcher似乎想先施展一个下马威。在一开始的地下停车站War会遇到很多变成僵尸的人类，这些是属于弱小的怪物，虽然没有显示不过可以直接用终结技虐杀由此获得不少绿魂，在以后也会出现这样其他的弱小怪物。利用二段跳，以及墙壁与钢索来到饭店一楼，这里有个臃肿的Fleshburster，熟练利用冲刺在攻击两下后迅速冲刺回避，连续多次后Fleshburster会自爆。



一些有特殊闪光的物品接近都可以拖动。

之后将平台推至墙角，作为落脚点继续前进至2楼会有一场强制战斗，怪物体型巨大不要硬拼，依然是注意多利用冲刺来躲避攻击，每次攻击2～3下即可不要太贪，也可以使用魔法，几下之后出现终结技提示这样便可来到“十字路口”。



与恶魔商人的第一次会面，在以后的冒险中也是重要的伙伴。

在这里War终于遇到了此行的第一个目标恶魔商人Vulgrim，Vulgrim表示虽然他可以告诉War他寻找的Destroyer的所在，不过今非昔比的War如果直接前往必定不会有任何结果，所以他可以指明另一条出路，不过在此之前War先要支付500蓝魂。要在这里收集到指定数量的蓝魂并不困难，主要还是熟悉战斗，同时破坏道路上的6个消防栓可以开启隐藏的宝箱，其中有500蓝魂，这6个消防栓都在1层的马路上，不过有一个在极北面的位置，这里有些宝箱需要以后回来才能取得所以不要急。从北面的楼梯走到地下，可以在水中取得『第1个圣者遗物』。



在交付灵魂后便会开启重要的商店功能。



地图中总共有6个这样的消防栓。

在交付500蓝魂后会得到“地之守护者”，使用这个可以唤醒巨像进入图书馆，战斗中你可以可以用它来吹倒或定住一些杂兵。在开启的商店中可以买到镰刀“收割者”，范围型副武器，不过威力实在不怎么样。同时在商店中还可以购买『1块怒气核心』。

在图书馆下层的水道重点你可以得到『第1块生命之石碎片』。出图书馆后，来到灼热脚架，将迎来一场BOSS战。



圣者遗物是以后游戏流程中要注意收集的。

灼热脚架 Scalding Gallow

幻影将军



老实说这是个和杂兵差不多的BOSS，你甚至可以使用“地之守护者”定住他，在他召唤小兵后需要先清除杂兵才可以攻击本体，不过总的来说战斗十分轻松。



从这里跳到对面可以得到第一块铠甲碎片。

战斗胜利后便可以推动两个石座机关打开牢笼，Samael对于现在虚弱无比的War要找Destoryer的事情可笑之极。不过如果帮其取得四位候选者的心脏的话，Samael表示愿意帮忙，同时给予了War“暗影飞行”（Shadow Flight）的能力，二段跳之后可以继续滑行，同时遇到蓝色的“弹跳点”可以得到额外的上升力。此时返回图书馆，利用飞行能力从上层一处断开的平台处得到『第2个圣者遗物』。

在灼热脚架的商店里，可以在二层得到『第2块怒气碎片』。

同时从商店的断墙处向下飞可以得到『第1块深渊铠甲碎片』，不过需要注意两下二段跳之间需要有一定的间隔，然后再飞行飘下去。之后回到灼热脚架的正面，利用弹跳点到达对面，再经过一段通路和数个弹跳点进入“窒息之地”。



在这样蓝色的弹跳点上滑行会升到一个新的高度。

本页可收集物品

- 『第1个圣者遗物』□
- 『1块怒气核心』□
- 『第1块生命之石碎片』□
- 『第2个圣者遗物』□
- 『第2块怒气碎片』□
- 『第1块深渊铠甲碎片』□

窒息之地
The Choking Grounds

窒息之地的蝙蝠可以直接用终结技杀死，前行不久便是商店，在商店左面的地下室有着『第3个圣者遗物』。

之后搜寻墓地里8块十字型墓碑，全部击毁后可以开启隐藏宝箱，得到『第2块生命之石碎片』。

在隐藏宝箱附近不远处有三个大型的棺材，拖动中间的一个会出现秘道，里面有『第4个圣者遗物』。在到达终点的石巨人之前的一段路的一侧有一处可以降落到地下，目前这里只能到达一层和二层，在二层得到『第3块怒气碎片』。



这样的8块十字型墓碑。



Boss前的这个断口以后还要来许多次。

之后来到石巨人处吹响号角，石巨人虽然想要帮War，但是无奈被诅咒束缚无法移动，之后War要进入暗影界（Realm of Shadow）迎接四项挑战解除诅咒，接受挑战后War便无法再看见周围的敌人以及宝箱，每次挑战后都有绿魂和黄魂的补给，所以尽全力出击吧。挑战的内容如下：西北：“限定时间内消灭40个敌人”，最后阶段会有巨型怪出现，不要管他们消灭杂兵怪到40个就好。西北：“3分钟内空中杀怪5个”，很容易，打掉一点血之后，挑空连技杀掉。东南：“限定时间内用终结技杀死30个敌人”，一开始的蝙蝠可以直接用终结技，之后打怪时打出终结技提示记得马上按键，中间会有大型怪出现，马上用魔法消减其体力节约时间。东南：“毒气环境下杀50个敌人”，没有时间限制，场地中有2黄魂、2绿魂的补给，全力出击就好。



进入这样的地点便开始挑战。

挑战结束后会得到“防御反击（Block Counter）”的能力，之后唤醒巨像会得到饰品“破坏（Ravager）”，增加环境物品的攻击力以及取得的晶魂数，之后由破旧的道路来到下一个区域

断裂的阶梯
The Broken Stair

在进入“断裂的阶梯”不久后，一处右侧的塌陷里可以找到『第5个圣者遗物』，而从附近的楼梯走进地下，在由左侧潜水到终点放着『第3块生命之石碎片』，而右侧则是商店。

进入破房子的二楼，利用两个跳跃点到达对面的高速公路，左侧的尽头便是『第4块生命之石碎片』，右侧则是继续剧情的场景。



第5个圣者遗物就在进入地区后不远的断口。

从这里上到高速公路，右侧则是剧情路线，左侧便是第4个生命碎片。

在前行一段之后会出现一个大型怪的追兵，到达这里的时候相信已经有不少对付大型怪的经验了，而如果你想试试新入手的“防御反击”的能力的话也可以尝试。打败追兵后前行到达有着一处被蓝色结界封住的房子，这里需要先到房子的最下层，打开一个物品箱取得“旁观者之键（Beholder's Key）”，才可以打开结界前行。而这时乌列（Uriel）率领天使军团经过这里，同时她察觉到了War的存在——既不属于天堂白城，也不属于地狱深渊的失落者。行踪败露的War飞身击落两名天使后取得狮鹫朝“黎明大教堂（Twilight Cathedral）”飞去。



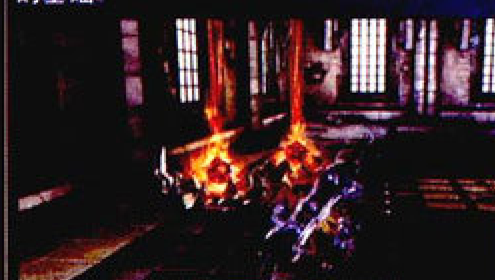
在飞行关卡要优先射击掉天使将军的光球。

之后游戏的一段将是飞行关卡，你有着蓄力跟踪弹和连射两种攻击方法，要经过这一段路程其实并不难，多进行躲避中的射击就好，同时记得事先锁定消灭天使将军将要射出的大型光球，中间遇到的大怪鸟攻击方式比较单一。刚到达黎明大教堂，狮鹫就被提阿玛特（Tiamat）击落，虽然War掉落地面不过终于来到了第一个候选者的巢穴。

黎明大教堂
Twilight Cathedral



这里是游戏中第一个大型的迷宫，同时里面也有着众多的谜题和强力的怪物，整体流程较长请事先做好补给，大门的右侧便是商店。进入大门后不久就会发现一把白色水晶剑，拔起之后放到左侧的女神像手上便会开始一座大门，则是教堂解谜的基础。



炸弹是以后新的解谜要素。



将此雕像推下去砸开新的道路。

进入礼拜堂后会看到依然与Boss缠斗的狮鹫，先进入右侧的户外花园，强制战斗后进入对面的房间会看到新的解密道具——“炸弹”。投掷炸弹可以炸开红色的水晶，这样就可以来到花园的二楼，将一座大型石像推下去，可以在一层砸开一个大洞。然后跳下去进入地下室，在爬墙的过程中的一个转角处可以取得『第6个

圣者遗物』。

在尽头取得“旁观者之键”后原路返回，来到花园一楼一处蓝色结界前。


上方有这样的陷阱型怪物的话便无法直接通过。

打开结界后进入房间，在尽头处会看到一把水晶剑，同时身披重甲的新敌人Conscript也登场了，Conscript的主要特点是高攻击和高范围，建议利用冲刺攻击打一下后就逃走，随着铠甲的掉落会出现终结技。取剑后回到礼拜堂，将剑放在左侧的女神像手上，开启左侧的通路。


从这里炸毁红水晶才可以得到第5块生命碎片。

进入左侧依然看见狮鹫在纠缠，水晶剑不要直接去拿，上方有着Goremaw会阻挠你。在这里先拿起炸弹，投掷进入口一侧窗口的红水晶上，便可以取得『第5块生命之石碎片』。

再用炸弹炸一下Goremaw便可以暂时不受其影响的取得水晶剑。之后便是一场强制战斗，战斗后将剑放在一侧的女神像上开启大门。

进去后利用弹跳点可以取得上方的『第7个圣者遗物』。


从推下来的台座可以来到上方，
左侧以后再来，右侧可以进入礼拜堂上层。

到达而二楼，出去后沿着墙壁到达对面，将一个台座推下去。之后利用这个台座便可以够到大门右侧墙壁上，现在左侧的地方还去不了，由右侧来到礼拜堂。用炸弹把礼拜堂中央的Goremaw炸一下，巨大的石像砸穿了礼拜堂的中央，由这个洞穴进入可以在尽头取得新的武器回旋镖“十字刃”，此武器虽然攻击力不大但是可以进行远程攻击以及在今后的许多谜题中使用。在取得十字刃后的一场强制战斗最后会遇到充满毒气的新的怪物Rot Mauler，你需要先用十字人攻击它清除毒气之后才可以安全的攻击。之后用十字刃击打大门上方的剑型机关，开启大门。


飞镖是极其重要的远程打击和解谜道具。



在这片充满岩浆的区域，你先要从不同的两侧引爆石像上的炸弹，然后启动转轮将石像升起，击打石像上的剑型机关后新的道路开启。之后你要使用十字刃的多重锁定功能先攻击火炬，将火焰传递后爆破炸弹。之后便来到了另一块有着三个女神像的开阔场地。

先走大门左侧的西面通路，先来到大桥中央，这里可以很明显看到右下方有着『第8个圣者遗物』，利用暗影飞行取得。

来到左侧取得炸弹，扔向红水晶，之后靠近，利用十字刃的火焰传递引爆炸弹。则是便可回到起点，开启开关，大桥便会开始转动。然后跳上大桥来到左侧，这里需要你将炸弹从桥上的引爆点平铺到红水晶上，然后引爆墙上的炸弹，进入后开启机关升起一个女神像。而右侧的则只要拿着炸弹走过去扔在红水晶上，然后利用十字刃传递火炬上的火焰引爆，这样便可以升起另一座女神像，同时攻击两座女神像后取得一把水晶剑。


这里要将炸弹平铺到红水晶。

原路返回放置好水晶剑，中央北侧的大门开启，这里便是我们的下一个目标。进入后先引爆炸弹，然后沿着钢索来到一个九宫格平台的场景，这里其实只要按部就班的从平台上跳跃，然后击打机关，重复几次之后便会升起中间有着炸弹的平台。炸毁两处的红水晶后跳入北侧原本有着红水晶的缺口，利用钢索取得水晶剑。回来的时候要进入之前炸毁的另一块红水晶所在的凹室击打机关才可以返回。


中间的炸弹出现后就都好办了。

第二把剑放好后最后右侧的东侧路口开启，进去后是一场强制战斗，里面有着“旁观者之键”和『第4块怒气碎片』。回到刚才取得十字刃后开门进入的岩浆处，打开那里的结界。杀掉几个蝙蝠后，沿着墙壁攀爬，可以开启一个机关，然后进入旁边的大门开始Boss战。

狱卒 the Jailer



需要使用十字刃的战斗，你需要先同时锁定并攻击boss身上亮着的三个黄灯，然后Boss便会倒地，则是你就可以攻击Boss拿着的笼子里的真正本体。攻击几下后Boss会重新站起，狂暴的攻击周围，此时迅速撤离。平息后再次重读以上操作，三个回合后出现终结技提示。


点燃这个区域的所有火炬得到隐藏宝箱里的附魔。

继续向里走，启动升降机到达下层，在这里先利用炸弹和火焰传递炸开红水晶，然后记得把房间里所有的火炬都通过火焰传递点上，这样便会开启隐藏的宝箱，或者附魔“血之饥渴(Blood Thirst)”，装备后攻击时有吸血效果。到达尽头开启机关后，之前外面机关对面的另一个机关被升起，返回那里开启机关便可到达对面。

用十字刃打开大门后到达下方平台，这里有重兵把守，敌人的增援很多最后是两个重装甲的Conscript，不过幸好有着补给品。全部击败后取得最后的水晶剑，将其放回三个女神像处，平台升起，地面的结界被打开，进入后便是最终的Boss战。不过先别急，就在这片区域，之前利用台座到达的墙上的左侧房间，现在利用十字刃便可以进入取得『第2块深渊铠甲碎片』以及『1块怒气核心』。

在礼拜堂右边的花园，最初用石像砸地面的地方，利用十字刃引爆红水晶上的炸弹，便可以来到二楼取得特殊宝物“寻宝者”，显示大教堂的所有宝箱。然后便可以开始迎击第一位候选者了。


不要忘记战斗前回收里面的物品。

本页可收集物品

『第3个圣者遗物』☐	『第6个圣者遗物』☐
『第2块生命之石碎片』☐	『第5块生命之石碎片』☐
『第4个圣者遗物』☐	『第7个圣者遗物』☐
『第3块怒气碎片』☐	『第8个圣者遗物』☐
『第5个圣者遗物』☐	『第4块怒气碎片』☐
『第3块生命之石碎片』☐	『第2块深渊铠甲碎片』☐
『第4块生命之石碎片』☐	『1块怒气核心』☐

提阿玛特



第一个比较难对付的Boss，分为天上和地面两部分的战斗，首先在天上的时候在一边躲避去火球攻击的同时将炸弹扔在其身上然后占用十字刃传递火焰引爆，Boss会摔倒在平台上，上去连续打击。Boss起身后会进行俯冲攻击，逃开后继续在其火球攻击的时候重复以上步骤。进入第二阶段后Boss只会在地面上活动，此时和打其他大型怪差不多，躲避火球攻击，然后在其重压的时候利用冲刺躲避。而在Boss突进的时候会出现QTE，迅速按键获胜后会将Boss打倒在地，马上上去攻击，重复几次后出现终结技提示。

在即将被打败时提阿玛特竟然自大的说只要饶了她便会满足War的任何愿望，“你能够恢复世界的平衡吗？”War冷冷的取出了提阿玛特的心脏。获胜后你会得到一块完整的生命之石核心，同时在大门口恶魔商人Vulgrim给予了War一个新的能力“巨蛇洞穴（Serpentholes）”，这样便可以在各个商店之间进行传送。

溺水之路 Drowned Pass



取得第3块铠甲碎片的地方。

通过蛇洞来到灼热脚架，在交付心脏后得到了第二个候选者的信息，同时Samael会释放War身上一部分被议会限制的能力，现在开始可以在一定时间里变身为混沌形态。之后，在出图书馆前往“幻影将军”战斗的道路上的一间破房子二楼，引爆炸弹取得『第3块深渊铠甲碎片』。然后前往西面，会看到挡道的红水晶，炸开后进入通道，接下来会有一场战斗。开启电扇后，利用转动的风扇前往西面的出口。



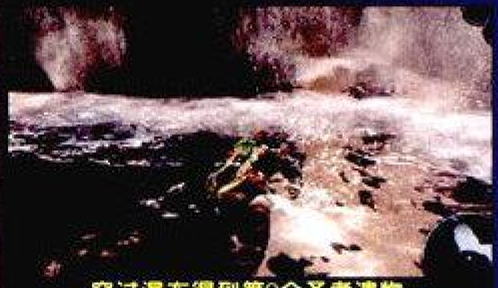
风扇所在的此处要是以后要经常来的。

来到“溺水之路”后前进不久便会看到岔路，先右行会来到商店，然后跳入水中继续向北，穿过瀑布后里面有着『第9个圣者遗物』。之后回到水中，深潜下去后地图的东侧会看到有一条水道，通过后会看到『第4块深渊铠甲碎片』。

之后来到中间水域，两座被水淹没的废楼，从北面那幢楼西侧的裂口中进去可以得到『第10个圣者遗物』。

之后来到废楼西侧的水域，有一个水下平台，攻击剑型机关后平台浮起，然后从西南侧的道路绕上去取得『第6块生命之石碎片』。

然后便可以来到地图指示的石巨人处，吹响“地之守护者”。



穿过瀑布得到第9个圣者遗物。



通向第5块铠甲碎片的水道在这个位置。

和先前一样War样想为其解开诅咒，进入暗影界，这出戏依然是四个挑战：第一个挑战：“反击杀敌”，5分钟内反击解决5个敌人，非常简单，只要把敌人打成濒死，然后在其攻击时防御，在进行反击。第二个挑战：“用混沌形态杀敌”，全力砍杀就好，优先解决用魔法扰乱你的蛇怪。第三个挑战：“保护”，一开始会交付你6个骷髅兵，他们头上的光球表示其体力，不受攻击时会恢复，而你只要全力砍杀就好，最后有一个骷髅兵存活就算你通过了。第四个挑战：“用环境武器杀敌”，这个到是有点麻烦，先把敌人打出终结技状态，然后马上用车子扔它，中间出现大型怪后马上用魔法招呼它。挑战完成后取得体力回复药。

再次回到石巨人处，吹响号角，他会给予War『第5块深渊铠甲碎片』，并且离去。

之后你便可以来到水道，潜水经过一段地方后遇到分岔左面是商店，而右面是下一个区域，之后虽然不是一个整体的迷宫，不过将很长时间不再遇到商店，所以请做充分的补给。

铁砧浅滩 Anvil's Ford



进入后会看到场地中间放着一个大锤子，试图举起的时候乌瑟尔（Ulthane）登场，面对不请自来的War铁匠要求速速离开，但是War一语道破乌瑟尔才是铁锤的真身，两人扭打了起来，建议使用混沌形态解决。没有打多久乌列（Uriel）便带着一群天使前来抓捕War，蛮横的天使显然更加不受乌瑟尔的欢迎，然后两人便开始了虐杀天使的比赛，这里你务必要尽全力取胜。



救赎使用习惯后非常强大。

在消灭几批天使后，War会被扔到一幢大楼里，在独自消灭几个敌人后来到楼下，用炸弹炸开通路，然后会有一个拿着重型武器救赎（Redemption）出现，击败后夺得此武器。救赎的连续攻击和蓄力攻击都很强大，请善加利用，同时也可以远程攻击乌瑟尔那边的天使，最后阶段会遇到两位手持赎罪的天使登场消灭他们后便可以跳过悬崖与乌瑟尔回合，不过不要着急。先跳上会合点反面的墙壁上，通过上面的恶魔之藤可以取得『第5块怒气碎片』。

之后和乌瑟尔回合，前行一段后在终点前，如果你击杀的天使数比乌瑟尔多的话便会得到附魔“战斗知识（Combat Lohe）”提升武器升级速度，增加War的防御力。进入大门，和这批天使算最后的账。



在于乌瑟尔回合之前不要忘记先去取得一旁的第5块怒气碎片。

乌列 uriel



特点是快速的移动和高攻击力，不过没什么变化。多利用冲刺攻击的速度追上她，同时在其俯冲攻击时逃脱。场地中有着绿魂的补给，要打赢并不难。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：用镰刀练经验时发现这点的贪睡猫 美：跟本条TIP没什么吐槽点的杰哥

山谷 The Hollows



在于乌瑟尔告别后War终于进入了此行的目的地，赶紧去没多久便会遇到第二位候选者施痛者（Griever）打个照面，他会持续的释放激光攻击，在他的攻击间隙中你立即捡起光炮救赎还击，几次过后Boss便会逃走。

此时想进入大厅右侧的大门，前行一段时间后进入蓝色水晶旁边的一扇大门。这里是一片被谁淹没的大厅，潜入右下角便可通过西北侧的通道，开启一个开关打开煤气的传输，之后会看到一处冒火以及另两处漏气的管道，利用十字刃的火焰传递使他们全部燃烧，再将炸弹扔在红水晶上面，之后重新返回刚才开开关的地方，由利用绳索到达红水晶出，引爆炸弹。



从这里的深潭跳下去有着第11个圣者遗物



缺口里的第6块铠甲碎片也不要忘记。

在下一个区域会看到一片深潭，其中有着『第11个圣者遗物』，好好搜寻一下。

之后迎接而来的便是战斗，此时会有新的升级版敌人出现，而最后出现的大型敌人所破坏的墙壁内部有『第6块深渊铠甲碎片』。

继续潜水行进，会看见一处边界。先进入另一侧的水道，其中有一处分叉的巨大风扇开着现在不能通过，在另一处分叉途中的一处水道上去会找到新的附魔“收割者”增加取得的蓝魂，对镰刀有额外加成。到达尽头后开动开关，关闭风扇，同时记得取得一旁的『第6块怒气碎片』。

之后便通过刚才无法前行的地方，取得“观察者之键”



此处的水道可以得到“收割者”。

通过刚才有着结界的大门，里面会取得新的副武器“战栗拳套（Tremor Gauntlet）”，同时大批的敌人也会冲向你，没有必要对他们客气。新的副武器拳套可以打破蓝水晶，攻击时虽然看起来其貌不扬，不过范围技能在对付大批涌过来的杂兵时相当优秀，同去在商店购买蓄力技能后，蓄力到一个不长不短的临界点打出，此时画面会有一个暂停，出现2倍伤害，而在空中这是4倍。取胜后则可以在对面拿到一个打开结界的钥匙，然后返回。



在最后的平台向后看，可以看到凹室里的第12个圣者遗物。

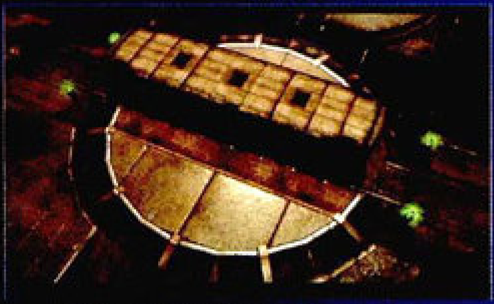
出门后用拳套打破蓝水晶会来到机房这次会看到三个平台，当你站在最东面的那个平台上时，向南面望去便会看见『第12个圣者遗物』。

之后走上西面旁的楼梯，前面有一个大型零件，这里将启动拳套的一个能力，当你拉住物品不放的情况下，按住拳套攻击键蓄力可以将物品打飞出去，蓄力越久打的越远，将零件打到最近的西面平台上后，分别调整三个平台的位置，将零件打到最东面的平台上，之后可以利用此零件作为踏板到达上方。

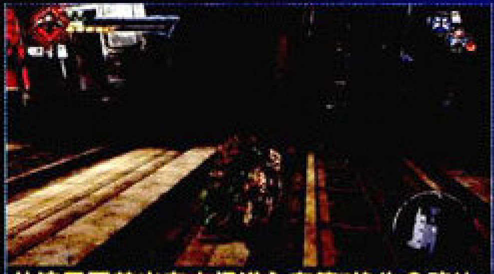


这里的关键是把这个零件运到最东侧的平台

出门后会来到之前取得拳套场所的上方，利用绳索来到对面前行至取得第11个胜者遗物的深潭，打破此处蓝水晶后大水涌进，地貌发生变化。继续前行前先取得背后的迷宫地图，前进后来到最初被水淹没的区域。首先到上方开动开关，将调车台移动到西面，然后把上面的平板车打开出去，放到空地上。之后再次移动吊车台将车厢放在上面，这次再次开动开关将车厢移动到西面，将车厢移动到西面的尽头就可以当作踏板到达上方。



回到最初与施痛者大照面的地方，这里会出现战斗以及新的敌人，全灭后来到左侧东面开始新的冒险。水下平台只要打一下剑型机关然后挂住平台向上跳就可以通过。之后可以看到或水晶以及两节破旧的车厢，一直走到底，在角落里有『第7块生命之石碎片』。



从这里两节火车中间进入有第7块生命碎片。

反向走到结界处可以取得炸弹，炸开红水晶。之后前进至有着一条水道和一群飞虫的房间，清除飞虫后直行会看到断桥和一个宝箱。先潜水，从北侧的通道进入圆形区域场所，先将两侧的蓝水晶清除。之后利用煤气的火焰传递炸开红水晶，启动机关后顶部的石块坠落砸穿的底层，大量的水会涌入前面宝箱所在的区域，这样可以取得打开结界的钥匙。在返回的时候来到之前提到进入这片区域的那条水道，底部有两处通道，其中一处的上部有着『第13个圣者遗物』，而现在由于水的涌入变得可以取得。



在把里面的水放入后，回到这里下去可以在一端的管子上部找到第13个圣者遗物。

打开结界后全新至一个通道，这里先要将车厢大飞出去吸引巨爪才可以安全通过。在接下来的大型场所又是一场怪物众多的死斗，打完之后进入北侧的洞穴可以取得标出本地图宝箱的“寻宝者”。之后开启西南角的机关，潜水后来到干涸的河床。



当水到达中段后，这个位置是继续前进的关键。

在这片区域War要将水引入这里，首先打开东北方向的蓝水晶，让水到达河床的中部。之后潜水进入河床中段的北部小通道，向上攀爬后会看到第二块蓝水晶，而这块水晶的背面就是『第7块怒气碎片』。

打破第二块水晶后就可以有足够的高度到达对岸了，接下来便是与第二位候选者的战斗了。

本页可收集物品

- 『第3块深渊铠甲碎片』□
- 『第9个圣者遗物』□
- 『第4块深渊铠甲碎片』□
- 『第10个圣者遗物』□
- 『第6块生命之石碎片』□
- 『第5块深渊铠甲碎片』□
- 『第5块怒气碎片』□
- 『第11个圣者遗物』□
- 『第6块深渊铠甲碎片』□
- 『第6块怒气碎片』□
- 『第12个圣者遗物』□
- 『第7块生命之石碎片』□
- 『第13个圣者遗物』□
- 『第7块怒气碎片』□



TIP:最后结局时的War超级帅，所以请敬请期待本攻略的下篇。

施痛者 griever



战斗一开始你无法直接攻击Boss，我们首先要将场地中所有的蓝水晶清除。不过要注意蓝水晶一旦被Boss的激光照射便会变红，在一段时间内无法破坏，躲避的时候请注意。之后将铁板车撞向Boss，要撞击两次，不过第一次撞击后Boss会将铁板车打回来一下，然后引发地震。撞击两次后就可以用拳套打破核心。然后Boss会释放大量的飞虫，之后依然用铁板车撞击两次，就可以直接攻击核心了，二、三次之后就会出现终结技提示，第二名候选者的心脏获得。

战斗后得到一块完整的生命之石核心，通过传送点回到铁砧浅滩，乌瑟尔为War打造了手枪怜悯（Mercy）。War认为乌瑟尔和整个事件的关系绝对不止于此，他出现在人间绝非偶然……

不要忘记的个在蛇道中的第10块怒气碎片。



干燥之路 Dry Road

由于取得了拳套，现在我们又可以取得不少隐藏的宝箱。首先来到溺水之路，正对着商店的地方会看到一堆蓝水晶，从商店潜到对面，在稍北面一点的地方会有一个U形的通道，里面可以取得『第8块怒气碎片』。



商店对面的一条水道进入对面蓝水晶处。

在连接溺水之路和铁砧浅滩的下水道有一块蓝水晶，打碎后取得『第9块怒气碎片』。

来到窒息之地，回到之前来过的石巨人之前的缺口处，引爆第二层的炸弹到上一层打蓝水晶后取得『第8块生命之石碎片』。

进入窒息之地连接断裂的阶梯的通道，在弹跳点下方有一处蓝水晶，打碎后得到『第14个圣者遗物』。

最后则是回到十字路口，打碎西北方向的蓝水晶取得附魔“地狱火(Hellfire)”。

回到灼热脚架，War将心脏交给Samael，Samael似乎对这段时间的行动了如指掌，并表示War以后有机会对上曾经的仇敌Straga。而下一个目标则是被下等恶魔囚禁的Stygian，同时为了能让War穿越沙漠，Samael给予了最为初级的时间掌控能力“时空纹章（Chronomancer）”，只要将用十字刃击打特殊的装置就可以在一定时间里放慢时间的流动。



第16个圣者遗物的位置，背后是一个生命碎片与奇怪的光点。

打破灼热脚架北面的蓝水晶，前行不久后发现通道被大门阻隔，这里先要打开开关然后迅速的击打时间装置（Chronosphere），依靠放慢的时间来通过。之后攀爬来到破旧的管道，在管道前进方向的方向放着『第15个圣者遗物』。之后沿着通道行走就可以到达“干燥之路”。



从这里跳到北侧取得附魔“屠杀”。

在入口左下角的地图南面会看到『第16个圣者遗物』。

同时在附近会看到奇怪的光亮，这个以后会知道用处。而在这个圣者遗物的东北方向的二楼有着『第9块生命之石碎片』。同时从西南面的深渊跳跃到对面则是商店。回到大路，继续前行后会在尽头看到一个吊的箱子的Goremaw，用十字刃攻击一下，箱子便会掉下来，抓住限制的边缘会被拉上去。然后跳起，在跳跃到最高的点位时滑行到北面的高台，取得附魔“屠杀（Carnage）”，可以获得更多混沌值。接下来来到南面的高台用炸弹炸开红水晶后继续前行。这里你会看到三株Goremaw，用十字刃锁定同时击打后快速通过，到达对面。出通道后来到大路，先向后走取得『第10块生命之石碎片』。

前行一段后就有一个商店以及大沙漠“阿什兰”。

阿什兰 The Ashlands

此时利用蛇道返回干燥之路，在起始点反身会看到『第10块怒气碎片』。

在沙漠中被沙虫袭击的话会被一击必杀，在这里需要先击打时间装置，时间变慢后快速的通过沙漠来到岩地上。前行后遇到第一座钻台，先来到下方，利用弹跳点就可以来到上层，利用墙壁上的恶魔之藤爬到上部，开启机关放下时间装置。之后同样让时间变慢来到下一个岩地。



沙漠中的许多谜题都是要攀爬钻台的。



击打时间装置后要快速的通过塔内机关，来到上部。

在岩地上前行，尽头是一个特殊的装置，则是以后要用到的。先走到一旁三座连续的钻台，在塔的内侧让时间变慢，然后利用墙上的恶魔之藤爬到上部，注意避开塔内的旋转刀刃。跳到对面墙上的恶魔之藤后通过木桥后来到两座相邻的钻台。在这里先来到塔的上部，会看到时间装置和炸弹以及一个机关，先不要启动机关，将时间变慢后拿起炸弹从北面的缺口降下，炸开红水晶。之后回到上部启动机关降下时间装置，由此让时间变慢由西面的墙壁以及天花板来到外墙，这样就可以进入下一个平台。在最后一座平台处降下时间装置，变慢后上到顶部，这时就可以让钻台停下，由地下的孔洞进入水道。注意这里的水下有『第17个圣者遗物』。



之后会遇到有着大量Goremaw的隧道，先把箱子移动到最近的Goremaw下方，让它抓起。之后用之前同样的方法，跳向高处的蓝水晶，打破后里面是一个时间装置。启动后进入由两株Goremaw把守的东南方山壁缺口，洞穴里有着炸弹和时间装置，用炸弹将隧道顶端的红水晶炸掉，平台掉落后一群天使出现，打败后由最近的一个弹跳点来到高台取得『第11块生命之石碎片』。另一个远处的宝箱暂时无法取得，前行一段后是大量的战斗



下井后附近便是17个圣者遗物

之后会看到一个有着数个木头架子以及沙虫游荡的区域，在你一离开木架就会快速的接近你，你需要在沙虫远离你时快速前进来到对面的洞穴。之后又是一场恶战，不仅有身穿重装的恶魔，还有来自拿着碎裂炮（Fracture Cannon）敌人的远程攻击。不过你击败他后也可以取得碎裂炮，这个武器在远程集中之后需要手动控制引爆，不然要经过很长一段时间引爆，同时经过一段时间后会自动装填，对付远处的敌人极其方便。在经过大量的战斗后，War终于来到了斗技场。



一旦离开木架子，沙虫就会快速接近。

接下来会有极多的恶战，首先是一些杂兵战，骑马的敌人首次登场，速度和攻击力很高，多利用冲刺攻击的移动性，在两只大型怪登场后终于迎来的真正的Boss战，善加利用斗技场内的补给。

深渊角斗士



骑着“毁灭天驹”的角斗士登场，骑在马上的他竟然嘲笑只用两条腿走路的War看起来是这么的渺小。马上的Boss魔法攻击还是比较方便躲避的，不过要小心其冲刺。躲开这两样攻击后和之前骑马的敌人一样，用冲刺攻击解决，或者直接用魔法把他砸下来也是不错的选择。在血量消减到一定地步，会在接近时出现QTE打下马。之后War将其掉落的武器踢向他，再次开始地面战，其实这里的战斗和大多数的Boss战类似，多注意回避，攻击时不要太贪就好，不过Boss的瞬间移动会带来稍稍的麻烦。

胜利后War砍断了Abyssal Gladiator的双腿，让他为一开始的嘲笑行为付出了代价，之后面对冲过来的“毁灭”War抛开混沌剑显示了自己的决心，最终将其驯服，召唤“毁灭天驹”的能力获得，骑士人马合一。

沙虫



骑着毁灭天驹来到之前有着木头平台和沙虫的地方，这是之后与第三个候选者战斗的预演，利用毁灭天驹的速度躲避沙虫的攻击，然后在沙虫扑向你的时候立即启动毁灭天驹的加速能力同时用怜悯不断的攻击，熟练之后相当简单，几次之后出现终结技。

之后北面新区域的大门被打开，骑马一路砍杀，在前行途中会看到一条水道，里面有着『第18个圣者遗物』。

继续前行，在终点处会有一个商店，准备好之后前行就会开始狩猎本次的目标。

地狱沙虫

在战斗前你想要骑着毁灭天驹砍杀一大群杂兵，在一会儿之后地狱杀虫挣脱锁链，真正的Boss战开始，同时也是本作场景最为宏大的战斗开始。一开始Boss虽然在已经挣脱束缚，不过嘴部依然被紧锁，我们先要最上后不断的攻击嘴套。破坏后Boss会以一下步骤循环行动，第一：追逐War后突然从地面垂直出现的突击，需要在出现前的一刹那用加速逃离；第二，和之前的沙虫一样的追随攻击，同时也是我们攻击这个Boss的唯一机会。第三，呼唤小心沙虫战斗，此时Boss不会出现，全部击破后重复到第一个步骤。

在胜利后取得第三位候选者心脏，以及一块完整的生命之石核心，之后虽然可以从蛇道离开，不过为了收集，建议根据地图的提示一路骑马砍杀离开。来到到达大沙漠的出口处先停下来，在出口附近有一个弹跳点，从这里可以取得『第19个圣者遗物』

然后从这里一路先北面的场所前进，那里会看到有许多骑马的敌兵，在附近会看到一块蓝水晶，砸碎后取得『第11块怒气碎片』。

之后回到灼热脚架，交出心脏后得知了最后一个目标，阿什兰北部的希丽萨巢穴，同时Samael告诉War而任何靠近巢穴的人都会被当作孕育孩子的食物，同时这只母蜘蛛只要有兴趣会让那些人活着　很长的时间，足够告诉她所有的事情　可以说她不断的收集者信息和故事。之后毁灭天驹得到的新能力“灵魂之桥”，这样你就可以从之前提到的阿什兰三座连续的钻台附近岩地的特殊装置前往巢穴。不过前行前要注意，进入后在取得第四位候选者心脏前都不会再有商店补给。



进入沙漠后就是弹跳点

本页可收集物品

『第8块怒气碎片』□
『第9块怒气碎片』□
『第8块生命之石碎片』□
『第14个圣者遗物』□
『第15个圣者遗物』□
『第16个圣者遗物』□
『第9块生命之石碎片』□
『第10块生命之石碎片』□
『第10块怒气碎片』□
『第17个圣者遗物』□
『第11块生命之石碎片』□
『第18个圣者遗物』□
『第19个圣者遗物』□
『第11块怒气碎片』□



未完待续



丧尸围城2 欢迎来到好运城

丧尸围城系列，拥有丰富的游戏内容，多变的玩法，享受屠尸的爽快感，一直是许多玩家眼中的经典作品，但始终与PC玩家无缘，而今年Capcom送给了PC玩家们一份大礼，《丧尸围城2》终于在PC平台正式发售，且具可靠消息指出，除了本片外，随后还会有许多下载内容，等着玩家体验，现在就让我们来抢鲜体验本片的主线剧情内容吧。

游戏系统介绍



1. 经验栏，最高50级，等级越高，乔克的能力值越高，也可解锁更多新能力
2. 血量，初始4格血量，随着等级提高而增加
3. 金钱，完成任务或是地上拾取都会增加，能购买特殊对象
4. 导引箭头，自动导引当前追踪的任务
5. 物品栏，初始4格，随着等级提高而增加
6. 僵立停，游戏中的疫苗，乔克女儿以及支线任务都需要用到
7. 任务栏，当前追踪的任务名字跟剩余时间
8. 屠杀量，纪录屠杀了多少丧尸

附注：游戏中按Tab打开地图，T键打开任务栏

阴谋始动

游戏接续着Xbox360的独占下载内容：序章的剧情，主角乔克·葛林（Chuck Green）带着女儿凯蒂（Katey Green）逃离沙漠城镇后三年，乔克来到了好运城参加电锯机车屠尸赛，原以为只是单纯的比赛，没想到莫名的被卷入了一连串的阴谋诡计中……



一开始教学关卡为电锯机车屠尸赛，这是原本在网络模式才有的比赛模式，在单机版一开始就先让玩家们体验。规则很简单，撞越多的丧尸，分数越高，撞头顶有灯泡的丧尸，分数加倍！！



DEADRISING 2

比赛结束后，乔克准备要去接凯蒂离开时，在电梯里突然天摇地动，勉强打开电梯门后，看到了令人震惊的画面。电梯门口出现了大量的丧尸，看着人类四处逃窜，一个接着一个被咬死，不明所以且心急的乔克只想赶快找到凯蒂。



历经千辛万苦终于在休息室找到凯蒂，抱着凯蒂准备逃出竞技场(Arena)时，乔克发现门口已被丧尸群淹没了。此时不能捡起武器应战，只能抱着凯蒂闪避丧尸群，遇到危险时，可使用鼠标左键将丧尸踢开。



好不容易逃出竞技场后才发现，整座好运城已沦陷。看着丧尸们吃着尸体，乔克回想到了自己的老婆在拉斯维加斯中，因丧尸潮爆发而丧命。就在乔克难过时，凯蒂突然发现了避难所安全屋的指示，也示意了乔克赶紧进入安全屋避难，至此教学模式结束。

DEADRISING 2

第一天施打僵立停



进了安全屋后，第一个看到的主要人物是安全屋管理员苏利文(sullivan)。起初苏利文看到了凯蒂手上被咬的痕迹，乔克连忙的解释也拿出了僵立停的盒子证明凯蒂有定期施打疫苗，这才得以进入。安置好凯蒂，连凯蒂都知道乔克拿的盒子是空的，于是乔克决定只身前往好运城的商场寻找僵立停。



在这还会遇到主要人物史黛西(Stacy)，她是丧尸维权组织的首领，目的是要对像乔克这样的电锯机车屠尸赛相关人员抗议，以维护丧尸本来也是人类的权力。起初也是不愿意帮忙乔克，但是看到乔克对女儿的疼爱，才决定暂时相信乔克，此时也得知3天后将会有军队前来救援。



就在乔克悄悄通过安全屋的通风管，离开了机房后。首先映入眼帘的是同花顺广场(Royal Flush Plaza)以及一大片的丧尸，地上所有的道具都可以检起来攻击丧尸。而这些道具分为攻击性的钝类、大型武器(比方球棒、垃圾筒等)以及牵制类的小型道具(比方垃圾袋、纸板箱等)攻击性武器能对丧尸们造成伤害，进而杀死丧尸；牵制类的道具则可以让你在身陷危险时，击退丧尸，达到逃跑的目的。



一路游荡以及杀戮中，我们来到了广场东北方的药房，打开门后却遭遇到了3个抢匪正在劫掠以及伤害一名女性中。见义勇为的乔克上前击败了3名抢匪后，在右边小房间找到了僵立停。简单的介绍一下僵立停(Zombrex)，这是由药物公司研发，用来减缓丧尸病毒的疫苗，药效为24个小时，如果没有定时施打则会丧尸化。



拿到了僵立停后，回来跟饱受惊吓的幸存者讲话，你可以选择带她回安全屋，当然也可以不管她。游戏中有许多幸存者等待玩家的救援，每次的救援都会得到大量经验值以加快升级速度，少部分的幸存者奖励还会有组合武器卡、僵立停以及其他的奖励道具。

DEADRISING 2

Boss战：泰德(Ted)以及老虎雪花(Snowflake)



由于施打时间必须准确，以免浪费，这段时间可以到处晃晃，我们可以先来到尤卡坦赌场((Yucatan Casino))。此时会触发剧情遭遇到游戏中的第一个BOSS，胖子泰德以及他的宠物老虎雪花，由于泰德没有食物给雪花吃，也不愿意雪花吃丧尸，所以命令雪花吃掉乔克。我们的乔克当然不愿意被吃掉，只好展开了战斗。

战斗方法

由于泰德胖胖的反应迟钝，我们只需要拿着近战武器冲到他的面前猛打，阻止他开枪，很快就可以解决他。这段期间雪花会在附近乱跑，不时的攻击我们，只需要往两侧闪躲即可。解决掉泰德后，会留下雪花在赌场内。此时的你等级还不够，所以只能选择赶紧离开赌场。或者是更大胆的：驯服牠，只要到旁边拾取3块牛排将他丢到地上后跑远，等待雪花去吃，吃了3块牛排雪花的写量补满后，就会乖乖的听你的话跟在你身边。之后只要将他带回安全屋，就可送给凯蒂当礼物。

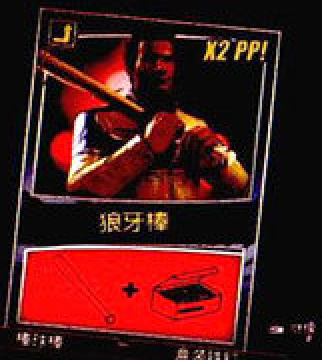
DEADRISING 2

Case1-1重磅新闻



施打的时间结束前回到了安全屋，帮凯蒂施打完僵立停后，马上触发了第一章的主线剧情。乔克与史黛西在餐厅讨论下一步该怎么走时，突然看到新闻，女记者报导着好运城的丧尸危机爆发，起源于一个穿着黄色车服头戴安全帽的人。使用了炸弹将关着丧尸的闸门炸开，放出了丧尸群，据了解，此人名叫乔克・葛林……此时的主角当然极力否认，史黛西因为了解这不是第一次得知有相关人士遭到污陷，所以暂时相信了乔克。女记者的报导最后提到她人就在好运城的大酒店，而乔克也准备动身前往查询出事实的真相。

Case1-2适者生存



就在乔克准备离开时，在门口遇到了苏利文。苏利文给了他一把组合屋钥匙，让乔克能够在组合屋使用合成功能，这里得到了第一张组合卡：狼牙棒，方法简单但是杀伤力十足，而组合卡总共有54张，取得的来源可以透过升级、拯救幸存者或是击败Boss级角色取得。



在乔克到达酒店前，会陆续接到幸存者的讯息。由于主线任务的时间跟支线任务是共享的，你必须抓紧时间营救幸存者，或者是达成其他的目标。第一个支线任务是开启黑市功能的任务，游戏中有4个黑市，在这可以购买特殊物品，比如合成过的特殊武器，车辆的钥匙(让你可以在特定区域里使用车辆快速的移动)。



之后来到了好运城大酒店找到女记者雷贝卡张(Rebbeca・Zhang)。一开始乔克表明了身分，也极力否认放出丧尸的行为，雷贝卡半信半疑，但是为了独家新闻，就带了乔克前往主控室调查。一路上要通过满满的丧尸群，在这请别担心雷贝卡，她的血量比乔克还要多好几倍，专心的跟在雷贝卡身后，最后我们来到了主控室。但发现事情不单纯，里面身亡的警卫皆不是丧尸造成，且计算机数据也全数遭到破坏。就在此时，史黛西打了紧急电话，苏利文看到了新闻报导发现了乔克的"真实身分"，要乔克赶紧回到安全屋。



回到了安全屋，乔克开始跟苏利文交涉，也要苏利文给他时间证明他无罪。苏利文持着防备状态静待着故事的发展，也告知乔克会好好的盯着他的。此时第一章结束，要等到晚上才会开始第二章。这段交替的途中，你可以在外面听着丧尸们的嘶吼声配上商场内柔和的音乐，产生出的强烈对比。也可以合成出特殊武器来让你解救幸存者时更为方便，比方拿着珠宝和手电筒竟然很搞怪的合成出激光剑。



当然还有许多各种方法可以屠杀丧尸，图中的电椅可是很绝的，只需要拿电池以及轮椅合成。不仅可以一边推着轮椅一边电倒整排的丧尸，还可以将丧尸撞到椅子上看着他被电击贯穿全身的感觉，这也是一种享受？



合成武器的取得方式很多，但必须要得到合成卡片才可发挥最大的效用。如果没有卡片，却合出了特殊武器，你会得到褪色的合成卡片。此时该武器击杀丧尸后得到的经验值会是减半状态，这把船桨与电锯的组合，是透过海报取得灵感后的到的合成卡片。

Boss战：李昂 贝尔(Leon・Bell)



第二个Boss是透过讯息提示的，与乔克在电锯机车屠尸赛的对手。来到了亮银脱衣舞厅(Platinum Strip)的竞技场门口，会看到发疯的李昂将一个幸存者用电锯机车砍成两半。接下来就对乔克提出了比赛邀请，赌的是就是双方的性命，此时乔克当然不能漠视，只好骑着旁边的机车展开了追逐。

战斗方法

这里的打法建议使用机车追赶，然后跟李昂对撞。一来要应付旁边的丧尸简单，二来机车可以当做第二血量，如果被打下了机车，则可以选择利用地图对象让李昂要冲撞你时卡在墙边，趁机绕道背后用近战武器猛攻即可。打败了李昂后，就可以使用竞技场门口的红色机车，以及地图北边货柜里，李昂的绿色机车，真的是辗尸赶路两相宜。

Case2-1生命印记

Boss战：布朗达 韦塔克(Brandon・Whittaker)



到了晚上，回到安全屋开始了第二章，史黛西发现地下货轨有人在大量搬运物品，要乔克前去调查。在到地下货轨的途中就会接到幸存者讯息，顺路前往老美赌场(Americana Casino)的厕所，看到了崇拜乔克的布朗达。就在对话中发现布朗达已经疯了，他崇拜的是看到乔克放出丧尸的假新闻，当乔克上前去发现了一个被挟持的幸存者，以及布朗达"捕获"的丧尸，接着为了要救出幸存者，只能一战了……

战斗方法

这是游戏初期最难打的Boss，记得使用近战武器及带些食物去，使用远程武器很容易被冲撞后猛刺造成极大的损伤。观察他的动作，向两侧闪避攻击，如布朗达逃走，请别站在马桶附近，以免被直接偷袭，跑到厕所门口等待他出来后即可。

Case2-2血腥车票



打败了布朗达后，整理一下物品栏以及幸存者。来到了地下货轨的所在地，果真发现有武装小队在搬运货物，在当乔克在探查时，突然发现了电锯机车屠尸赛的主办人泰龙金(Tyrone·King)。正当乔克往前想听仔细时，不小心发出了声响，吸引到了T.K，之后的对话中得知，原来陷害乔克的正是T.K。此时免不了一战，击败了T.K的武装小队后，抢了机车要追上T.K的火车，机车的速度很快，但是一遇到障碍就会变的极慢。只要专心的闪避丧尸，以及火车上丢下来的东西，抓准时机利用斜坡跳上火车即可。



跳上火车后，乔克帅气的对着武装小队说：刚刚是谁拿垃圾砸我?火车上的武装小队约6名，因障碍物很多，所以可以借着障碍物直接冲到敌人面前击败。到了火车头后，T.K将车厢分离，于是乔克只好下车，刚好接到了史黛西的讯息提示快天亮了，该帮女儿施打僵立停了。从此开始就能够使用地下通道，有时候用的好可以大幅增加从地图右边到左边的时间。

Case3-1崛起之镇



距离天亮，还有很长的一段时间，可以做任何事。蓝色代码的幸存者旁，有一本杂志(领导)一定要拿，会使你营救行动不便的幸存者，增加移动能力，游戏中还有许多的杂志，将它放在物品栏内就可以使你增加特殊能力。比如增加武器的耐久度，食用补血物品时效果增加等等，这些杂志都散落于好运城的各个角落，故事过程中可以到处找找。

Boss战：安托尔 托马斯(Antoine·Thomas)



收到讯息提示后来到了美食广场(Food Court)，乔克遇到了浑身是血的厨师安托尔。一开始还很正常的端出了"鸡肉"要乔克品尝(虽然那肉是什么没有交代)，但对话的途中乔克慢慢的发现不对劲，且就在安托尔打开冰库要拿起司时，乔克看到了被挟持的幸存者，这才使的安托尔露出本性。因为乔克"放出"了丧尸，让安托尔的好菜没人品尝了，所以他要报仇……

战斗方法

进入战斗后，请保持中、近距离作战。除了要事先准备补品外，还要注意安托尔会丢出平底锅，被击中的话会倒地，安托尔则会趁机逃跑找桌上的食物补血，这时请使用远程武器中断他的补血。只要平底锅闪的好，能准确中断补血，可以很轻松的击败。

第二天施打僵立停



由于就快要天亮了，马上要到帮凯蒂施打僵立停的时间，如果这时身上还没有僵立停，可到老美赌场的BBQ二楼。连续跳上约5个吊灯后，平台上可以发现僵立停。如果没有及时的帮凯蒂施打僵立停，凯蒂可是会在安全屋变成丧尸，主线任务直接结束。

Case3-2尽力而为



进入3-2后，史黛西发现了T.K的武装小队，带着大型工具出现在好运城。乔克为了要弄清楚真相，决定前往探个究竟，走出安全屋后接到史黛西的来电，武装小队往老美赌场移动了。乔克来到了老美赌场的金库前，解决了武装小队后发现，原来T.K的目的是要抢夺赌场金库的现金。来到钻头前，拿起旁边的钝器破坏后即可，随后大袋赌场(Slot Ranch Casino)以及尤卡坦赌场的金库都涌入了武装小队，依序解决后破坏钻头即可。



3个赌场的钻头都破坏后，以为没事了。没想到又收到史黛西来电，告知武装小队移动到了好运公园(Fortune Park)，试图从外部破坏大西洋赌场(Atlantica Casino)的金库。乔克来到了好运公园，发现金库已经被破坏了，只好将武装小队击破后，直接破坏箱型车，破坏之后，雷

贝卡也出现了，一边搜证一边与乔克约定好晚上11点见面。乔克笑说这是个约会，第三章到此结束，接下来有12个小时可以应用。

漫长的12个小时其实一点也不漫长，依然有幸存者需要你去救援。讯息提示"枯萎的花"的幸存者会告诉你从同花顺广场的厕所连接到栅栏购物中心(Palisades Mall)的秘道，这对往后的任务非常的重要，可以加快两边来往的速度。



Case4-1 尸之起源

Boss战：斯拉比(Slappy)本名—布伦特 恩斯特(Brent · Ernst)



接到讯息提示，有个穿着吉祥物的尸体倒在栅栏购物中心2楼。乔克来到这查看后，遇到了斯拉比，可怜的斯拉比诉说着他的爱人遭到了丧尸的攻击而惨死，他不愿意离开。乔克要离开时，却被斯拉比拦住，对话过后斯拉比知道了我们是乔克，而且因为他是大家都喜爱的"斯拉比"，深信电视的报导不会有错。为了爱人，斯拉比即将对乔克展开报复

战斗方法

很难缠的Boss，会穿了直排轮高速移动，一边还手持两把喷火枪喷火。记得带可以灭火的武器去对付，比方灭火器、水枪等等，以牵制他的行动。再冲到面前用近战武器击败他，打败他后可以得到喷火枪的组合卡片，以及现成的喷火枪。

Boss战：蓝迪(Randy · Tugman)



接到讯息提示后，来到了亮银脱衣舞厅的教堂，有个胖子身穿奇怪的衣服，手持粉红色的电锯，正在逼迫"第二位"女性跟他结婚。旁边的椅子上倒着穿着婚纱的女性丧尸，同时还挟持了一位"神父"，但是这位神父实在太害怕，且激怒了蓝迪，就被蓝迪杀害了。乔克为了救出幸存者，再次的出手战斗。

战斗方法

非常麻烦的胖子，只要跑他就追。在椅子的通道间来回的翻越，等他累了用近战武器攻击，途中有时间也可用远程武器补给枪，否则蓝迪的血非常之多。这是一场花时间且困难的战斗，如果补品用光了，血量也尽了，可以到外面找寻补品后马上回来继续战斗，击败后可以获得不可合成的粉红电锯。



Boss战：双胞胎姊妹(The Twins)



到了晚上11点，来到了尤卡坦赌场右上角的舞厅，原以为是跟雷贝卡的"约会"调查行动，没想到雷贝卡却被T.K的手下双胞胎美女抓住了，为了要阻止乔克的继续追查以及捣乱，拿雷贝卡当人质，对乔克展开了攻击。

就进入战斗后，两个人会一直在外围跑，只要击败其中一个即可。此时锁定一个后就对她使用近战武器进行猛攻，只要注意美女的出刀时机闪躲，以及另一位的偷袭，等攻击目标逃跑到外围，可以马上用远程武器攻击让她回来攻击你。只要重复动作约4-5次即可，击败后可以获得武士刀。

Case5-1 十面埋伏

Boss战：卡尔(Carl · Schliff)



救出了雷贝卡后，要等到隔天晚上七点才有主线任务。由于在4-1的11点前就会接到此讯息提示，回到了安全屋前，发现了一台邮务车。有个邮差正在找人签收包裹，似乎无视旁边的丧尸存在，乔克上前询问时卡尔正经的回答，不管是刮风下雨还是丧尸，都无法阻挡他送信。正经完后却要乔克签收手上的僵立停，乔克签收后，卡尔看到了乔克的签名，马上兴奋的拿回僵立停，拿出了另一个特殊包裹给乔克说是为他而准备的，说完后马上上车要离开、乔克检查后发现是炸弹，丢回卡尔车上，引爆了整辆车。此时卡尔露出了真面目，要乔克为丧尸事件负责。

战斗方法

比较简单的Boss，远程武器带多点，注意卡尔的散弹枪攻击。连续三发都打中的话会将乔克击倒，靠近卡尔的话卡尔有机率逃跑，然后朝后丢掷炸弹包裹，注意闪躲即可。击败后乔克从卡尔身上取得了一个僵立停，卡尔也乖乖的签收了，刚好隔天早上可以帮凯蒂施打。

Boss战：西摩(Seymour · Redding)



快天亮时，收到了讯息提示南广场(South Plaza)有个武装的人类。乔克到了以后却发现，有个警长装备的男子正准备公开行刑，对象却是人类。上前询问时西摩要将幸存者处死了，听着西摩的胡言乱语，并准备向乔克进行攻击，乔克只好应战。

战斗方法

非常简单的Boss，只要不拿枪类武器，靠近猛用近战武器攻击即可，甚至连旁边靠近的丧尸都可以顺便击杀。要注意当双方为中距离时，西摩会使用绳索攻击套住乔克的头，之后就是大量的损伤，只要注意绳索攻击就好了，打败以后可以得到左轮手枪。



这是个很有趣的幸存者，由于她从酒店的房间逃出来时忘了穿衣服，要你穿的内裤给她才愿意跟你走。因为她会害羞，建议接到这个讯息之前，可以先回安全屋换回全身脱光的内裤，反正衣服不会影响到受到的伤害。准备好要出发后，她还会说地板好冷要你用背的回安全屋。

第三天施打僵立停



早上帮凯蒂打针完，只要走出好运公园就会触发4个在屋顶上的狙击手Boss。这四个狙击手原本是来猎杀丧尸的，但是丧尸都不会动而且数量太多，才决定猎杀数量少，移动快速的幸存者们，觉得这样很好玩。这次的boss战之前，乔克不会跟他们4个有互动，只需要找出他们，一个一个击败。

Boss战：
大伯爵(Big Earl Flaherty)、迪兹(Deetz Hartman) 乔尼(Johnny James) 起重机(Derrick Duggan)



战斗方法



如果找不到位置，只要多刷几次地图，在好运公园往周围的屋顶看就会看到Boss血条。只要到底下然后顺着路找，很快就会找到楼梯爬上去，这里都用近战武器攻击，如果使用远程武器很快就会被打掉。

Boss战：比比(Bibi)



当收到了讯息提示后，得知大袋赌场舞台区竟然有活动要展开，乔克当然要来探个究竟。一到了舞台后果真发现2个“观众”，谈话后得知有人将他们绑在这强迫看她表演，经历了这么多Boss的乔克当然觉得，一定又是个精神错乱的人绑架了幸存者。没想到她更狠，她在舞台及观众席都装设了炸弹，只要有人逃跑就引爆，这下乔克真的遇到麻烦了……

战斗方法

有点恶心但有趣的Boss，但是目的不是要击败比比，而是要陪着比比表演。比比规定乔克要穿上西装，乔克就回到同花顺广场到大袋赌场的门口服饰店找到了西装及皮鞋。这样比比还不满意，她说开唱前要喝烈酒，只好到旁边拿伏特加之类的给她喝。最后比比还不满意，她要舞台旁有很多粉丝她才愿意唱歌，乔克只好到舞台后方拿鞭炮吸引丧尸到舞台前，聚集了约15只后终于可以开唱了。此时会触发了3次的简单节奏小游戏，只要完成后即可，之后比比跳下舞台接受丧尸们的欢呼，但却被攻击，把比比身旁的丧尸们清光即可一次解救3名幸存者以及比比。舞台的后方2楼箱子上有一个僵立停，为了明天早上可以先准备好。

Case5-2完美逃亡



经历了这么多事件后，转眼间到了晚上七点，回到安全屋的屋顶与雷贝卡寻找T.K的直升机降落点，等了好久终于看到了直升机降落在好运城大酒店。之后来到酒店一楼，解决掉武装小队后上电梯，可以遇到雷贝卡跟着进电梯。

Boss战：T.K的直升机



来到了屋顶后，看到了T.K正准备带着剩余的现金离开。T.K看到了乔克，没有剩余的兵力了，只好赶紧上直升机要逃跑，好在乔克反应快迅速的抓起旁边拖吊机的钢缆往直升机上一扣，就这样直升机的移动被牵制住，准备让直升机停止。

战斗方法

很简单的Boss，只要等待拖吊机的绿灯亮起后按下开关，将直升机拉下来，对着它丢大型对象即可。亮红灯时只要远离起重机，闪躲机枪的攻击，约4-5次就可解决。

战斗过后，T.K摔了下来，直升机应声的掉下后爆炸，满天飞舞的钞票散落。乔克愤恨的认为为了钱而牺牲这么多人命的T.K应受到法律制裁，也为了洗刷自己的冤屈，于是将他带回来安全屋。

Case6-1救援来到



回到了安全屋，大家提议将T. K囚禁在医护室等待军队的到来。接下来就是最后一次帮凯蒂施打僵立停，如果此时没法得到的话，可到黑市购买。一支25000，第二支以上的价钱会呈倍数成长而越来越贵，购买时要注意。



当你接到这讯息时，要来听这两个幸存者讲完非常滥的超级冷笑话，然后从右边桌子上拿滑稽奖杯给你认为最好笑的。当然两个都非常不好笑，不过一定要选择一个他们两个才会跟你走，所以只好赶紧交差了事。

Boss战：瑞德(Reed)，罗杰(Roger)



接到了讯息提示，大西洋赌场有魔术表演，乔克动身前往查看。看到了两个魔术师准备要表演最危险的魔术，人体分离术！！只见从上往下降的电锯穿过了台上的模特儿，魔术完成但模特儿也死了，乔克上前喊到她已经死了！！此时瑞德说乔克根本不懂魔术的困难，他们是专业的，难免失败无所谓很不开心的认为乔克氏外行，之后就莫名其妙的开战了。

战斗方法



有点难打的两个魔术师，在周围有很多的补品记得危及时要使用。瑞德的打法需要用近战武器攻击，虽然会被瑞德用闪光炮挥舞而击倒，但如果距离太远会使用闪光炮牵制乔克的行动。此时罗杰会一直在外围奔跑，可以暂时不用管他，等击败瑞德后使用远程武器攻击罗杰，只要注意别让罗杰的近战双刀砍到，还有旁边的丧尸即可轻松击败，击败两人后可得到烟花火箭筒以及魔术师刀。

DEADRISING 2

Case6-2致死抵抗

第四天施打僵立停



帮女儿打针后，等到了9点，终于盼到了军队来救援。但却万万没想到，从地底的排气孔竟然放出了绿色的气体，在安全屋的乔克等人从监视器中看到了丧尸群因绿色气体而狂暴化，身体变的更强壮。就这样，在绿色烟雾的阻扰以及狂暴化的丧尸群的攻击中，救援的军队全军附没了。乔克注意到了军队的中尉以及在抢独家新闻画面的雷贝卡被迫移动到了地下停车场，乔克决定前去救出雷贝卡。请注意，这时候的丧尸们非常强壮凶狠，且攻击欲望比晚上还要高。

Boss战：伯克因中尉



来到地下停车场，看到了因为队友们皆死去而发疯的中尉，将雷贝卡敲晕后丢上车，并准备将乔克当作丧尸攻击。乔克为了救出雷贝卡，只好奋力一战。

战斗方法

这个中尉不太好打，建议将远程武器带满，注意闪躲手榴弹的攻击，以及中尉的大范围机枪扫射。千万别用近战武器攻击，被中尉击倒在地后会受到一连串的攻击，造成极大量的损伤。击败中尉后，救回了雷贝卡，中尉却还因为不想变成丧尸而引爆了手榴弹自杀。



DEADRISING 2

Case7-1 安全屋保卫战



将女记者带回安全屋后，正在商讨接下来该怎么作时，却发生了丧尸集体冲破安全屋大门的事件。这时切忌不要贪打，偶尔救一下被围攻的幸存者，然后赶紧找齐3样零件。零件都在安全屋的角落，都是大型零件很好找。



找齐3样零件后，迅速的关闭大门，狂按空格键即可。别担心在门内的丧尸，此时他们不会攻击乔克，门关上后结束剧情丧尸就消失了。



安全屋的威胁解除后，正准备动身前往调查绿色烟雾所在时，却触发了企图逃跑的T. K遭到残留的丧尸咬伤。此时要决定是否把僵立停给T. K，两者皆会会影响结局，笔者这里选择的是给T. K僵立停，以达到完美的S级结局。

Case7-3谎言背后



跟着史黛西的指示来到了地下，看到了一群狂暴丧尸像发了疯似的围着一个铁门，连乔克都无视。之后乔克打开了铁门，狂暴丧尸们也跟着近了门内，此时乔克发现了一组武装小队，使用了某种装置后，突然全部的狂暴丧尸都莫名的死亡了。乔克惊讶之于被武装小队发现，而受到了攻击。将他们解决掉后，来到了里面的房间，发现了两个研究员Boss。其实也不能算是Boss，除了会猛开枪外，完全没有威胁性，冲过去用近战武器迅速的解决掉即可。击败后乔克发现了惊人的事实，原来T.K之上还有真正的幕后主使者，那就是制造僵立停的药物公司。因为有需求才有药卖，所以制造丧尸以及疫苗的，都是药物公司，随后乔克将资料带回安全屋。

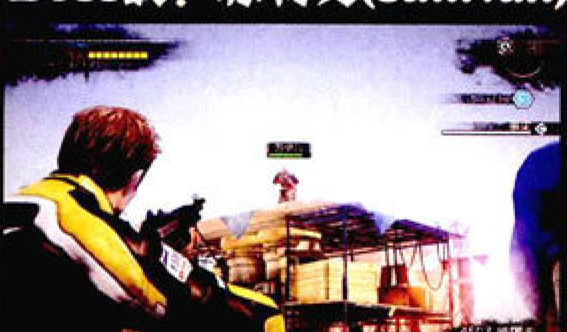


之后回到安全屋，乔克将资料交给了雷贝卡，而雷贝卡准备要将消息告诉电视台时，苏利文一枪将雷贝卡杀害了。原来苏利文是药物公司的间谍，苏利文拿着枪威胁着大家，随后就逃跑了。为了不让他逃走乔克赶紧从后方追上，在安全屋的史黛西指示乔克，苏利文往尤卡坦赌场的屋顶移动了。

DEADRISING 2

最终章——事实

Boss战：苏利文(sullivan)



来到了尤卡坦赌场的屋顶，两人开始交涉。一开始苏利文要乔克别管事，但是乔克内心早已愤恨不平，为了钱而牺牲了那么多生命。最后，只好走上对决的路途。

战斗方法

苏利文应该算是最难打的Boss，请带满远程武器，千万别爬上去使用近战武器攻击，武器会一直被打掉。请注意旁边的丧尸及闪躲他丢出的信号弹，远方的战斗机会轰炸那个区域，只要远远的使用远程武器攻击，不时的找掩蔽物补给或躲避苏利文的攻击即可。



Over Time



虽然击败了苏伊凡，回到安全屋后却发现了凯蒂的书包，却没见到凯蒂以及史黛西的下落，着急的乔克只能在安全屋用监视器寻找两人的踪影。突然，接到了T.K的讯息，原来两人都被T.K抓走了，T.K要乔克帮忙搜集东西当作条件。请注意，这段以后的剧情皆是之前有给T.K僵立停才会触发，如果没有给，则不会触发这段剧情。



这段期间，要帮T.K搜集许多东西，位置几乎都是在主线以及支线剧情有去过的地方，所以只要跟着指示走都不难发现。搜集完成后，接到指示要乔克到竞技场去赴约。



Boss战：泰龙 金(Tyrone · King)



一进入竞技场时乔克被T.K偷袭后敲晕，醒来时发现自己被倒吊在竞技场上方。旁边同样吊着凯蒂以及史黛西，对话后T.K将乔克拉上来，做最后的决一死战。

DEADRISING 2

战斗方法

由于被没收了所有武器，一开始时到旁边的平台上拿铅管等武器，近距离攻击几次后，T.K会逃跑。此时赶紧到中间将女儿与史黛西拉上来（猛按空格键即可），大约拉了5次后可以左右移动鼠标，离开中间。T.K此时刚好跑回来，注意闪好冲撞攻击，就算被冲撞了，只要先左右移动鼠标，接着两次随机的按钮反应，就可将T.K击倒。



持续了几次轮回后，终于击败了T.K，正当乔克要到中央时，又被T.K抓住。眼看就要被T.K推下竞技场时，乔克抓准时机将T.K反推落竞技场，这才真正的结束了T.K的野心。最后乔克、凯蒂以及史黛西3人手牵着手，离开了这块是非之地。最后上了字幕，大意是提到了乔克因为手上的证据洗刷了冤名，虽然药物公司受到舆论的谴责，但是股票却依然在涨似乎是在为之后的作品铺路，到此游戏就全部结束了。

文明（全称：席德梅尔之文明）系列游戏一直被酷爱策略战棋游戏的玩家奉为神作。和大部分策略游戏仅有军事制胜这一条路不同，文明设定了外交制胜、科技制胜等多种胜利条件。不过由于老美在这款游戏中采用了酷似丛林法则的设定，这使得玩家很难在游戏中独善其身。

事实上，在这款游戏里，由NPC操纵的竞争国家会不断尝试打压、吞并你的势力，要想获得最终胜利，就必须在虚拟世界里反复唱出强音，好绝了那些“人小”的念头。而尽管《文明5》的难度较之前几代已有所下调，但对于初次接触这类游戏的玩家而言，想达成游戏中的任一个制胜条件都不容易。



在最初开始游戏的时候，可以进行国家、地图、难度和游戏速度方面的设定

SID MEIER'S CIVILIZATION V

你不可不知的文明V那些事

国家和城邦

《文明5》的游戏世界绝对不会令人感到寂寞。一方面，游戏中拥有领导者的国家都是你的竞争对手。另一方面，你还会在这个世界舞台上发现野蛮人的城寨和大大小小的中立城邦。

国家 在《文明5》中，玩家共可以选择18个国家进行游戏，不同的国家各有其不同的代表人物和文明优势，这些文明优势从侧面反映了最适合该国的制胜路线。值得一提的是，一些文明优势的价值会随着游戏历史进程的改变而改变。

各个国家的文明特点如下

华盛顿—美国
文明优势：陆军单位+1视野，购买地块的费用-25%
特有单位/建筑：B-17轰炸机　快速民兵

拉希德—阿拉伯
文明优势：每条连往首都的商路+1金钱，每处石油资源储量加倍
特有单位/建筑：骆驼弩射手　巴扎

蒙特祖玛—阿兹特克
文明优势：消灭敌方单位可获得文化奖励
特有单位/建筑：美洲虎战士　水上园圃

武则天—中国
文明优势：大军事家能力和生产速率提升
特有单位/建筑：诸葛弩兵　造纸坊

拉美西斯二世—埃及
文明优势：建造奇观时+20%产能积累速度
特有单位/建筑：埃及战车　陵墓

伊丽莎白—英国
文明优势：所有海军单位+2移动力
特有单位/建筑：英国长弓手　主力舰

拿破仑—法国
文明优势：获得蒸汽机科技前城市每回合+2文化
特有单位/建筑：外籍军团　火枪手

俾斯麦—德国
文明优势：击败蛮族营地中蛮族单位有50%几率得到25金钱并使其投降
特有单位/建筑：自由佣兵　坦克

888888

领袖—国家	文明优势	特有单位/建筑
亚历山大—希腊	城邦的友好度下降速度减半，恢复速度加倍	王伴骑士、希腊方阵兵
甘地—印度	城市数量导致的市民不满度加倍，市民数量导致的不满减半	印度战象、莫卧儿城寨
海华沙—易洛魁	单位在友方森林和丛林地块移动视同道路，且此类地块可连接商路	莫霍克战士、长屋
织田信长—日本	受损单位保持原有战斗力	武士、零式战斗机
苏莱曼 —奥斯曼	败蛮族海军单位有50%几率虏获该单位并得到25金钱	苏丹亲兵、西帕希骑兵
大流士一世—波斯	黄金时代长度增加50%，黄金时代中单位+1移动力、+10%战力	波斯长生军、总督府
恺撒—罗马	在其他城市建造首都已有建筑时+25%产能积累速率	弩炮、罗马军团
叶卡捷琳娜—俄罗斯	每处战略资源+1产能，每处马、铁和铀资源储量加倍	哥萨克骑兵、俄罗斯城堡
兰甘亨—泰国	友好城邦提供的食物和文化增加50%	纳瑞宣战象、经院
阿斯吉亚 —桑海	摧毁蛮族营地时获得三倍金钱，单位在船运状态时能进行防卫	曼德卡骑兵、土塔清真寺



诸葛弩兵几乎一直可以用到工业时代

从上述表格中不难看出，一些国家的文明优势在游戏中的诸国开始进入工业、信息时代后就谈不上优势了，毕竟冷兵器再强也架不住飞机坦克的狂轰滥炸，而另一些国家则有后发制人的特点。是一上来就乘势压制竞争对手还是隐忍待发，还得根据国家的文明特点来选择。在此特别一提中国的诸葛弩兵。由于这一兵种生来就具有二次进攻的能力，又是射击单位，被不少玩家戏称为《文明5》中的BUG兵种。

城邦和蛮族阵营

在任一局游戏里，你所操纵的文明除了要同其他大小国家打交道外，还要和各个城邦建立关系。提到这里，还要说说《文明5》一个非常有趣的设定。在游戏初期，如果你的探路单位比其他国家的单位先与城邦接触，就会获得来自城邦的金钱奖励。从某种角度来看，城邦和游戏中的竞争国家有不少相似之处，他们同样会扩张地盘，也会在自己的领地内建设各类设施，有趣的是，城邦并不会建造奇迹，并且比竞争国家更容易建立同盟关系（几乎只要给钱就行）。而当你和城邦的友好关系达到同盟程度的时候，城邦除了会与你联手抗敌以外，还会同你共享奢侈品资源、食物、文化点数乃至作战单位（根据城邦的特点给予的好处有所不同，譬如战争型城邦会给予玩家作战单位）。话又说回来，要是你与城邦的关系相当冷淡，其他国家便会染指其中，当那些竞争国家对你进行军事打击的时候，这些城邦就会反过来对抗你。



在《文明5》中，同城邦搞好关系除了向城邦提供金钱、单位以外，还可以通过完成城邦提出的请求来改善关系。城邦提出的请求除了上面提到的消灭蛮族外，还有建立道路、建造奇观、拥有伟人等等



蛮族单位也会进步，看到开着战列舰的蛮族千万别惊讶

至于蛮族，这一阵营和游戏中的所有国家、城邦均为敌对状态，玩家在攻陷蛮族城寨时可以获得金币奖励。特别一提，和你有外交关系的城邦，有时候会发信告知你自己正受到蛮族的侵扰。如果你协助城邦驱逐蛮族，消灭其驻地附近的蛮族城寨会大大提升城邦对你的好感度。

城市

之前大致介绍了《文明5》中的各大阵营，下面则要说说玩家在游戏中的立足之本。没错，那就是城市。游戏一开始，玩家会拥有两个单位，移民以及士兵。使用移民与生俱来的能力建立城市，你便有了自己的安家立命之本。这时就可以开始研究科技、建立内城建筑、训练各个战斗单位了。

当城市建立后，会以城市为中心圈出一大块领地（领海），玩家能在领地范围中建设各类设施。而如果你的领地中拥有多个战略资源和奢侈品资源，那对之后的发展更是大为有利。另外，一个城市的领地面积并不是永远不变的，随着城市文化影响力的提升，领地面积会自动增大。当然，你也可以出钱购买城市周边土地。



游戏刚开始时，如果出生地周围没有丁点儿资源，还是果断的重新建立游戏吧



进入战略视图后，可以更清楚地查看城市周边的资源

五大生产数值 提到这里，就不得不说城市中五个生产数值：食物、产能、金钱、科研以及文化。

食物的多少影响到城市人口的增长速度，当食物数值为零时，城市人口发展会陷入停滞状态。而若是食物数值变为负数，城市就会陷入饥荒状态，城市人口也会随之减少。

产能影响到一个城市的内城和领地设施的建造速度。

金钱主要用来维护城市中的各类设施以及玩家建造的各个单位。当然，金钱还能用来购买地块、可以和他国进行交易，还可以用来笼络城邦。

文化影响到领土的扩张速度，另外，当文化点数达到一定数值后还可以解锁新的国家政策。

科研点数是研究新科技时需要消耗的物资（最高级的科技项目共需要3700点科研点数，光攒科研点数就要大把时间）。

提到地块上的奢侈品资源，这里也顺便一提“我们热爱领袖日”这一设定。在游戏中，各个城市的民众都会向玩家提出一类奢侈品的要求，如果玩家能在一定时间内满足市民的要求，该城市就会获得20轮“我们热爱领袖日”状态，在此状态下，城市的人口增长率将增加25%。

内政 在游戏中点击城市名称就可以进入内政画面，从而查看到这座城市的具体生产数值。这里需要一提的是，一个城市的食物、产能和金钱都是靠地块提供的，而你要真正获得一个地块的产出，还需要分配市民到该地块上进行工作。又由于不同地块产出的食物、产能和金钱各有不同，可以分配的劳动力又非常有限，在进行市民分配时就需要制定发展偏向。



城市内政画面

《文明5》中共有七类市民分配方式，除了默认的分配方式（你可以在内政画面中手动调整）以外，其他的六项分配方式包括注重食物产出、注重工业产能、注重金钱收入的分配方式等等。一般来说，在城市发展初期，最好将市民分配设置选为“关注食物产出”，这样可以加速人口发展。毕竟有了够多的市民你才可以在更多的地块上安排人力。而当你开始建造“奇观”这类耗时耗材的大型建筑时，则不妨将市民分配设置选到“注重工业产能”上，以减少建造的回合数。

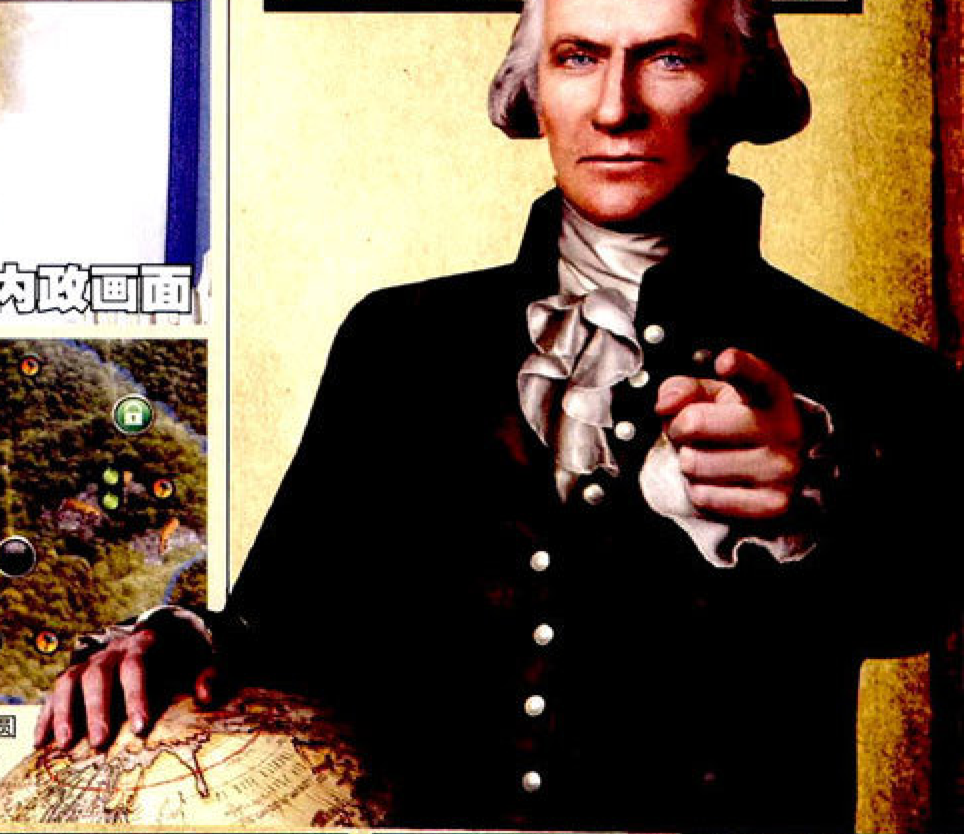

地块上绿色、橙色和黄色的圆点分别代表地块产出的粮食、产能和金钱

快乐度 《文明5》中，市民快乐度是又一项重要数值。当市民的快乐度较高时，城市会处于良性发展状态。而若是市民对你极度不满，不仅会降低人口增长速度，还会影响城市的建设速度，乃至军队的战力。



快乐分值减去不满值就是国家当前的快乐度

增加快乐的条目	降低快乐的条目
发现自然奇观	城市数量
拥有奢侈品资源	人口数量
拥有提升快乐度的建筑	吞并其他城市
建造某些奇观	
社会政策	
连接至首都的商路	
游戏难度选择	






你可以在游戏中体验到从原始社会到现代的一系列改变

生产和建设

《文明5》和其历代游戏一样，一方面可以在城市中建造各类单位、建筑和奇观，另一方面还可以安排工人单位在城市地块上建造各类地块设施。这里需要特别说明的是道路、奇观。

道路 游戏中的道路是由工人单位在地块间建造，用以连接地块的特殊设施。道路这一设施可以在领地外建造，你甚至还能用道路连通其他国家和城邦。由于单位在建有道路的地块上移动，其移动速度会大大增加，并且当一个城市的道路与首都相连后还会带来城市快乐度和商路收入，为此就有要想富，先造路这一说。不过需要注意的是，道路作为地块设施也是有维护费用的，这其中，铁路的维护费用更是高昂得不得了，不小心造了过多的铁炉难免会让你陷入贫困的窘境。

27,885总计 金钱可供开销。

+457总计收入
- 257.78来自所有城市产出
- 199来自你的城市和首都之间商路所得

-254总计支出
- 101用于单位维护费
- 132用于建筑维护费
- 21用于区块设施维护费

你可以用金钱购买土地、单位和建筑，或者赠送给城邦以便和他们搞好关系

除了建筑、地块设施占用维护费以外，单位同样会消耗玩家大把维护费。为此，你更要设法建立连通首都的商路，毕竟商路带来的钱可不少



拥有战略资源和奢侈品资源的地块上只有建造了相应的地块建筑，你才能获得这些资源

奇观 提到《文明5》最引人入胜的建筑，就一定要说到奇观。游戏中的奇观具体分为世界级奇观、国家级奇观和工程类奇观三类。



金字塔和长城出现在一个国家里，这是文明系列独有的现象



在城市内政画面的右侧可以清楚查看到该城市拥有的奇观

世界级奇观是整个游戏中硕果仅存的建筑，这类建筑通常都会带来非常强大的加成属性，或者在建成后会给你的国家带来特殊单位——伟人。之前也提到过，不少城邦的友好度任务中也有要求玩家建成某些奇观的内容，为此和竞争国家抢建奇观，也成了文明系列的一大趣味内容。

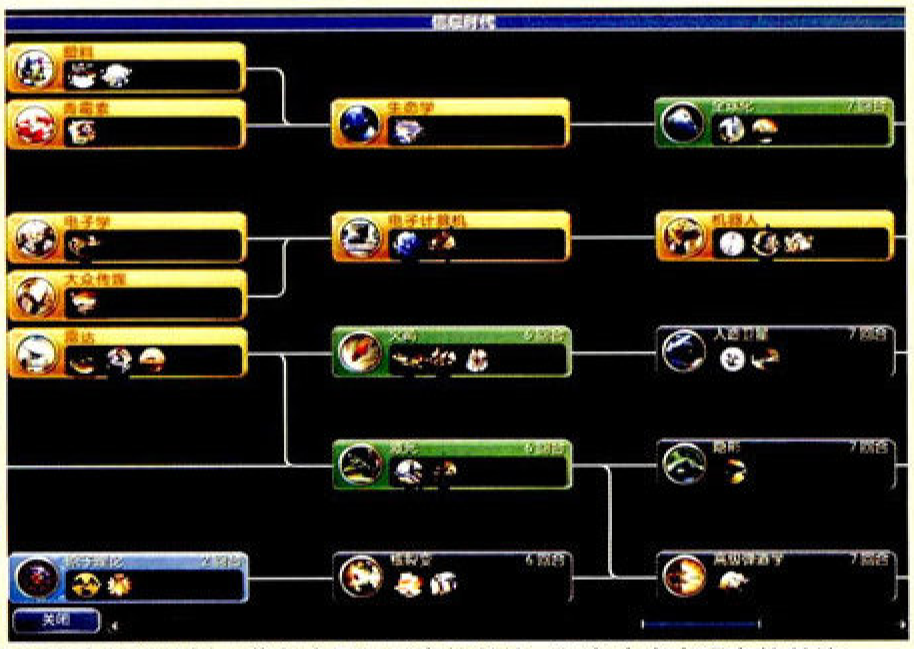
国家级奇观则是一个国家只能建造一个的建筑，而在各类国家级奇观中，宫殿更是非常独特的一个建筑。宫殿这个建筑只在首都建立（自动建立），也是国家商业网络的心脏所在。当一个国家的首都被他国占领后，宫殿虽然会在其他城市中重建，但除非你夺回原首都，否则你就无法赢得外交胜利。



国家级奇观通常有不少建造条件

工程类奇观就更加特别了，这类奇观从某种角度而言更像是一些特别计划。不过，对于想要赢得文化和科技胜利的朋友而言，工程类奇观的重要性更是不言而喻。譬如，建造阿波罗计划开启太空竞赛并抢先完成飞船组装的国家可以立即获得科技胜利。而如果你希望自己的国家拥有核武器，就必须先建造曼哈顿工程。

科技 科技研究在《文明5》中有着举足轻重的作用。毕竟，要想建造新建筑、新单位都要达成一定的科技条件，甚至要想和其他国家进行某项外交，也要满足科技条件。《文明5》中有超过70种类别的科技研究项目，玩家最初都掌握“农业”这一科技，而当你的科技研究达到一定程度后，就会改变游戏时代。这时候，城市建筑和工人单位的外观



庞大的科技树（黄色为已经研究的科技，绿色为尚未研究的科技）



▲ 游戏画面的左上角显示了当前研究的科技和需要的时间

会发生改变。

游戏中的科技时代分为远古时代、古典时代、中古时代、启蒙时代、工业时代、信息时代以及未来时代这七个阶段。总的来说，游戏中的所有科技项目都必须加以研究。不过你可以根据国家和地图的特点，优先选择研究某些科技。譬如，你占有的地块中拥有牛群、羊群这类资源，你就可以优先研究家畜驯养科技，以便建造兽栏；又譬如，你留意到游戏地图适合进行海战，就需要优先发展和航海有关的科技。



▲ 社会政策画面中，上下五条政策互相对立

社会政策 至于社会政策这一项内容，其实光看游戏内的说明就可以了解不同政策的特点，这里姑且简单一提。游戏中共有十类社会政策，但是玩家只能选择其中的五类（游戏中的五条社会政策同另五条是对立的）加以研究。不同的社会政策各有不同的优缺点，你需要根据自己的获胜理想来选择合适的社会政策。这里唯一要注意的是，只有当你获得足够的文化点数后，才可以逐条解锁社会政策。

外交 外交在这款游戏中的重要性更是不言而喻，《文明5》中的各个国家都有一种倾向性。一些国家偏好战争，一些国家爱好和平。但是，每个国家都想取得最终胜利，所以你免不了要借助外交手段招揽临时同盟，或打压、限制那些在你的胜利之路上制造障碍的国家。事实上，即便你懒得和其他国家打交道，那些国家也会找你“喝茶聊天”。

游戏中，和其他竞争国家接触时可以选择的外交事项有宣战、和谈、交易、要求和讨论五项。放置在玩家谈判桌上的筹码则有金钱、资源、开放边界协议、研究协议、防御协定和城市。这里主要介绍开放边界协议、研究协议和防御协定这三项内容。



▲ 点击外交关系中的国家名称就可以和该国或城邦进行交谈



▲ 每次约见其他国家商谈外交事项时，都会得到一句评价



▲ 同他国进行贸易时，左右两侧分别放置着你和对方的谈判物资

开放边界的前提要求是谈判国家中至少有一方掌握文字科技。当对方同意向你开放边界后，你的单位便可以在不宣战的条件下进入对方领土。开放边界的协议在正常情况下会持续20轮时间。值得一提的是，在游戏最初的扩张时期，往往会有一些国家想和你签订互相开放边界的条约，这里建议忽略他国的这一交易请求，以免你相中的好地块被他人偷走。

当你和谈判国均研究了哲学科技以后，就可以签署研究协议了。这份协议会消耗掉协议双方一笔金钱（钱不够还没法谈），协议会持续20轮时间，20轮时间结束后，你会获得系统随机给予的一项科技，想要大力发展科技的玩家不妨多利用这条计策。

防御协定通常很难和竞争国家达成。要和对方洽谈防御协定，玩家就要事先研究骑士制度这一科技项目。而一旦双方同意签署协议，在签署协定后的20轮时间内，如果一方签订者受到他国攻击，另一方就会立即与攻击者开战。



▲ 外交总览画面

从上面这些内容中不难看出，和竞争国家建立友善的外交关系颇为不易，更何况一些国家拥有喜好欺诈他人的文明特性。相对而言，和城邦建立外交关系就容易多了，而且你还能在游戏中随时查看自己与各个城邦间的外交状态。城邦共有五种外交状态：永久战争、战争、中立、朋友和同盟。之前说过，和城邦建立同盟的话，他们会毫不犹豫地向攻击你的国家开战，而永久战争则是非常特殊的情况，发生永久战争的前提是玩家在游戏中吞并了过多的城邦，这时候，幸存下来的城邦会联合起来向你开战，这时，除了和它们战斗到底没有别的途径。



▲ 向你永久开战的城邦不会和你进行任何谈判

在此，提醒想要获得外交胜利的玩家尽量保护游戏中的城邦势力，如果你有实力，更要尝试着解放被他国攻陷的城邦。因为当联合国建立后，城邦的投票对你成为世界领袖有非常大的帮助。需要注意的是，城邦始终会投和他们关系点数最高的国家的票，除非你是他们的“解放者”，因为城邦永远会投“解放者”一票。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

军事

《文明5》中有各式各样的军事单位，这些军事单位通过战斗可以提升等级，从而习得各类加成技能。这里不详细分析各个军事单位的特点，主要概括说明一些战斗常识。

1. 游戏中的所有战斗单位都有10点生命值，当生命值为0时，这个单位就被消灭了。

2. 地面单位在城市中进行治疗可以每回合恢复3点生命值，在其他地块治疗每回合恢复1点生命值。

3. 海上单位只能在友方海域内恢复生命值。

4. 防守部队在森林、丛林和丘陵地块上会获得加成，跨河攻击敌人会受到惩罚，在丘陵地块上发动攻击则有加成。

5. 学会工程科技后，可以在友方或中立地块上建立要塞，单位在要塞中可获防御效果。

6. 战斗单位驻扎在城市中可以获得强大的防御效果，同时会加成城市的战斗力。但要是单位移动或攻击，就会失去驻扎效果。另外，城市被攻陷，驻扎单位就会被消灭。

7. 城市一般拥有20点生命值，当其生命值降为0时，进攻方就能攻陷、占领城市。

8. 海军和投射单位不能攻陷城市。

9. 一般情况下，处在船运状态的陆上单位遭到敌方战船攻击时会被消灭。

10. 占领城市后可以选择夺取城市、建立傀儡政权和摧毁城市这个三个选项（如果该城市是原本属于其他国家和阵营的都城，还有解放城市这一选项），但是首都无法被摧毁的。



在这代游戏里，使用军舰封港，击溃城市的防御后（用海军和投射单位最多把城市生命值降低到1）再利用陆地单位攻占城市，是非常好用的战斗策略。



通过游戏画面最上方的附加信息按钮可查看国家当前的胜利进程

制胜条件

最后要说的是《文明5》的获胜条件，在这代游戏里，玩家获胜的途径共有五条，包括外交胜利、科技升级、支配胜利、文化胜利以及2050年积分胜利。



阿波罗计划

相信看到这里，聪明的朋友也不难推断出失败的条件。没错，要是玩家丢失所有城市；或有竞争国达成制胜条件；再或者，你未能在2050年得到最高积分，就会输掉游戏。

平心而论，《文明5》更像是4代的简化版（因为一些原因，原本4代具有的一些设定被删除了），总体而言，该作并没有太多进步的内容（P羊玩这款游戏纯粹是被宣传画上的东方明珠迷惑了，结果没有这个“奇观”）。不过，这依然是一款值得你花上大把时间细细品味的作品，更何况在高配置画面下，《文明5》的游戏画面确实相当出众。



玩起来真爽

F1 2010：调校攻略

在2010年9月24日，Codemasters正式发售了旗下《F1》系列的最新作《F1 2010》，这一款完全通过国际汽联授权开发的游戏让F1车迷大呼过瘾，其中包含了F1大奖赛2010赛季的所有正式参赛车队，所有的车手也在游戏中实名登场，资料也丝毫不缺。玩家在游戏中除了可以体验最新的F1赛季之外，新增的职业模式也让玩家可以扮演一个初出茅庐的新人车手，在虚拟的环境中赢得自己的荣耀。



登上冠军领奖台，振臂高呼应该是所有车迷的梦想吧

赛前准备

和大部分的游戏相通，初次进入《F1 2010》的玩家需要设定自己的存储档，有特色的是，在《F1 2010》中玩家设定存储档用了第一人称记者会的方式呈现，玩家会被记者提问自己的名称，想要效力的车队等一系列内容，完成之后转至车手休息室。车手休息室是生涯模式的主体，在休息室中玩家可以通过方向键进行各种选项，包括有经纪人，头盔设置，比赛设置，同时也可以很便捷的查看自己在整个赛季中的排名以及综合表现。



生涯模式被独立出来，这也是整个游戏耐玩度最高的一个模式



自然要选择中国涂装的头盔了！

经纪人选项可以查看玩家当前赛季的目标，并且在赛季间隔期间可以选择转会事宜，头盔设置允许玩家进行个性化的选择，一般来说，这一选项在选定一次之后倒也不会经常变更了。比赛设置中玩家可以选择自己想要参加的比赛等级，比赛圈数，比赛难度等基本的选项，选定之后就可以进入比赛了。当然，如果你对扮演一个无名小卒参加冗长的F1赛季没有什么兴趣的话，同样有“户外”这个选项提供给对培养车手没有兴趣的玩家。



无论选择加入哪支车队，经纪人都是这一点都不萌的欧巴桑

“户外”包括了生涯模式之外所有《F1 2010》的其他模式，例如赛季模式，在赛季模式中，玩家无需考虑晋级目标或者转会前景，在赛季模式中玩家扮演的是实实在在的F1车手，对于车手粉丝来说这个模式十分具有吸引力。另外，“时间挑战赛”这个几乎所有赛车游戏都有的模式自然不会缺少，这一模式可以让玩家不受拘束的挑战极限，在玩家之间“时间挑战赛”的成绩也是能够评判实力高下的重要依据。作为现今游戏必备的联机模式同样也必须在“户外”进行选择，顾名思义，在联机模式中玩家可以与在同一个Games For Windows Live平台的其他玩家同场竞技。





赛季模式，所有得到授权的车队、车手都会涵盖其中

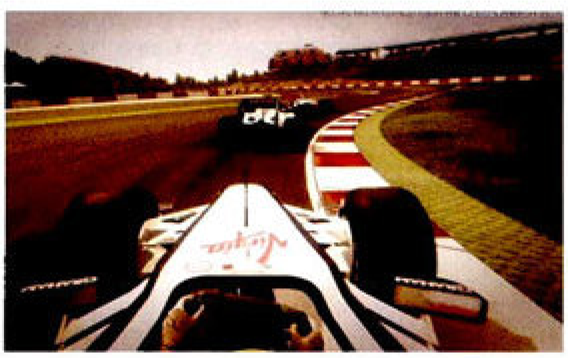
与真实的F1比赛相同，玩家每次前往赛场比赛之前会出现在检修区，检修区的作用就是查看比赛的各种信息，并且进行有针对性的调整。在检修区中，玩家可以看到身处检修区另一边的同车队队友，可以查看并且对比两人的各种数据，虽然身处同一车队，但是1号车手只有一个，所以玩家必须在保证车队利益的前提下尽可能的在各方面赢过自己的队友（当然，为了竞争1号车手的位置而在赛道上冲撞队友的话，这是绝对不行的哦）。

想要在比赛场上获得好成绩，除了需要有一定的技术之外，还需要对自己驾驶的赛车有充足的了解，面对实力相当的对手时，针对不同的赛道进行车辆调校就显得十分有必要了。而且，作为一个追求极限速度的比赛，知道如何让自己跑的更快也是一个合格车手必备的知识。



既是队友也是对手，想要得到首席车手的位子，必须要在数据上全面压制

在《F1 2010》中，由于为了降低游戏的门槛，因此原本应该复杂到无以复加的F1赛车调校被整合到了几个十分简单易懂的选项之中。对于一个赛车游戏爱好者来说，调校是一个充满魅力，并且随着自身能力不断进步的过程。在赛车的世界中，没有最好的调校，只有最适合某个玩家、最适合某条赛道的调校。在调校之前，玩家最好先去试跑几圈，仔细体验一下未调校的赛车在赛道上的感觉，转向时是转向不足还是转向过度，在最长的大直道加速时能否在刹车点以前达到极速，高速行驶以及刹车时车身是否会有不稳定的情况出现，刹车力度过软或者过硬亦或者刹车时前后轮的平衡是否有问题，感受到自己的赛车在赛道上的不足，进行有针对性的调校相比蒙头瞎调效率自然要高很多。



调校项以及调整后的影响

空气动力学： F1赛车复杂而繁琐的空气动力学在游戏中简化为前风翼倾角以及后风翼倾角，加大倾角在行车时可以获得更大的下压力，但是由于迎风面积的增大，风阻同样会上升，进而影响车辆的速度。倘若在试车时没有感觉到车辆前后配重失衡，那么最好不要去修改前后风翼的相对比例，如果前尾翼倾角过小而后尾翼过大，下压力将会集中在车辆的尾部，前轮的抓地力将会大幅减小，从而影响到车身的稳定性。





制动： 制动系统可以调整刹车平衡以及刹车力，刹车平衡就是前后轮刹车的力度比，一般来说，前轮的力度需要比后轮大一些，这样可以更快的减速。前后轮刹车比率不宜过大，前轮刹车力度过大，刹车时后轮动力无法得到有效的抑制就容易出现转向过度，也就是俗称的甩尾，在F1赛车上出现甩尾绝对不是什么好事。反之，则会因为刹车时重心靠后前轮抓地力不足而出现转向不足，玩家会感觉到转弯时有些吃力，因此前后比率在55%比45%就比较合理了，当然具体数值还是要玩家感受一下在进行微调。刹车力度无法细微到压力数值，只有低，中，高可选，针对不同的轮胎，选择力量最强，但是不会造成车轮抱死的力度即可。

平衡： 在这一选项中，玩家可以调整车辆的重量分配，以及前后防侧倾杆的硬度。这一选项倒是最容易去解决的，由于赛车在加速，制动，过弯时的都会产生荷重移动，因此重量永远保持前后平衡即可。防侧倾杆的作用是在车辆转弯时将车辆维持在水平位置，有利于前轮的转弯指向以及后轮的抓地力，这一设置也比较容易，永远保持最硬就好，涉及到过弯稳定性的设置都可以在悬挂设置里进行。



悬挂： 悬挂选项中，玩家可以调整前悬挂高度、硬度，后悬挂高度、硬度，由于赛车进行加速、减速、过弯动作时都会有荷重转移出现，重心的移动会导致一侧的悬挂受到更大的压力而弯曲。这一选项中的原则就是尽可能的降低悬挂高度，由于在《F1 2010》中无法设置压缩、回弹阻尼，因此建议玩家将悬挂硬度适当调高，避免软悬挂在压缩回弹时对车身造成不稳定的影响。





变速箱： 变速箱就是调整齿轮比，在F1 2010中，变速箱的调整无需玩家进行齿轮比的计算，游戏本身就很便利的给出了每一个档位能够达到的最高速度变速箱的调整是最具变数的一项，针对每一条赛道都应该有一套截然不同的变速箱调

整。每一档的最高速越小，加速力就越强大，基本调整原则为，在一条赛道最长的直道上，到达直道尽头的刹车点之前，赛车正好达到最高档，也就是7档的最高速。针对弯道多的赛道，中级档位就可以适当的下调，保证中高速运行的赛车拥有最高的加速力。

引擎： 与F1真实的比赛规则相同，一个赛季玩家最多可以使用8台引擎，越是老旧的引擎动力就越差，玩家可以查看每一台引擎的耐久度，然后以赛道长度，引擎高转速保持时间等要素选择“足够用”的引擎。



校准： 是调整车辆轮胎倾角与束角的选项，从车辆的正前方看，倾角越小，车轮就越趋向于八字形，倾角小的好处在于可以让车辆在直线行进中越发稳定，但是会略微降低加速度。束角的调整可以从车辆的正上方看出效果，小束角可以让赛车拥有更好的加速度，但是在弯道上会造成些许转向不足的情况。



所有的调校都完成之后，进入技师选项就可以前往赛道进行比赛了。与真实的比赛相同，在正赛之前，玩家需要先进行排位赛。当然，没有耐心的玩家可以从赛事信息中直接选择跳过排位赛，但是使用电脑自动模拟的排位赛往往会得到一个十分不利的发车位置。

一切就绪，准备进入赛场


一切就绪，准备进入赛场

F1赛车拥有最高等级的加速能力以及强大到令人咋舌的刹车系统，哪怕是多年的赛车游戏玩家也需要一点时间来适应F1的加减速节奏。《F1 2010》既然是个赛车游戏，它基本的一些过弯技巧还是与其他赛车游戏类似的，外内外是最基本的过弯技巧，过弯之前保持在赛道外侧，观察刹车点制动之后，切入弯道内侧，通过弯心之后开始加速，再次移动到赛道的外侧。这样的做法就可以将过弯的角度放大至最大，减少速度的损耗。

由于《F1 2010》有着颇为真实的车损系统，因此脆弱的F1赛车不允许玩家进行一些威胁的挤撞超车动作，如果在超车过程中发生碰撞，前后风翼这样的脆弱部件很有可能就会损坏。没有了前后风翼提供的下压力，玩家将会在弯道中发现十分明显的转向不足，因此想要进行超车就必须要有不错的耐心以及熟练的技术。



注意地上那一堆碎片，这就是危险价值的代价

由于F1赛车拥有地球上最先进的赛车用空气动力套件，因此车辆行驶时后方的低气压区效果比其他赛车游戏都要高上不少，这一俗称尾流的区域可以给企图超车的玩家很大帮助。在尾流的支持下，玩家可以更轻松的跟紧前车，寻找机会进行超越。面对防守能力不强的对手，可以使用延迟刹车的手段进行超车，也就是前车在保持外内外的节奏过弯时，强行杀入内线，比对手晚一些刹车，虽然在过弯速度上会慢于对手，但是这样战术可以阻断对手的行车路线，将对手逼向外线甚至被迫减速。当然，有些许防守意识的车手都会在被后车咬紧的情况下主动卡住内线，面对这样的对手，玩家能做的就是尽全力跟紧他，然后在大直道上利用尾流的优势进行超越。

在《F1 2010》中，许多要素都可以影响比赛的结果，除了之前提到的车损系统会影响风翼的作用，实时的天气系统也可以很大程度的影响比较的进程。实时天气系统的存在让比赛增加了不确定性，领先的车辆极有可能因为一场突如其来的大雨而失掉领先优势。在引擎模拟方面，《F1 2010》做到了引擎过热动力衰竭的模拟，当引擎过长时间保持在高转速时，就会有图标提示玩家注意保护引擎，如果引擎过热时间持续太久，就有可能出现爆缸退赛的情况出现，对自己操作以及反应速度有信心的玩家，还是推荐采用手动换挡的方式进行游戏，这样可以更好的控制引擎的转速，减少引擎的损耗。另外，由于只能使用一套轮胎进行比赛，因此如何去控制轮胎损耗也是玩家需要考虑的问题，在领先优势明显时，尽量去平滑的驾驶赛车，避免出现急刹，瞬间大加速等损耗轮胎的动作。一套损耗严重，抓地力不足的轮胎将会让你把唾手可得的冠军奖杯拱手让人，这显然不是玩家想要见到的。



时刻注意天气的变化，在变天之前提早更换好轮胎



根据天气状况选择适合比赛用的轮胎

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



地球上最昂贵的赛车运动 F1发展简史

国际汽联最高规格的四类年度国际性赛事F1、WRC、GT以及WTCC中，一级方程式赛车，也就是F1是等级最高，也是被认为最重要的一场赛事。F1是一项昂贵的运动，从一部F1赛车起步开始，它在赛道上的消耗比在看台上不停地烧100面额的美金还要快。F1赛车是所有赛事中高科技含量最高的，F1不仅是一个车队车手获得荣誉的舞台，也是所有车厂最顶尖技术的试验场。F1是一项世界范围的年度系列赛，每年有10支左右的车队参赛，由于参赛所需的经费很高，所以除了几支实力雄厚的老牌车队之外，二三线车队的生命周期往往不长。

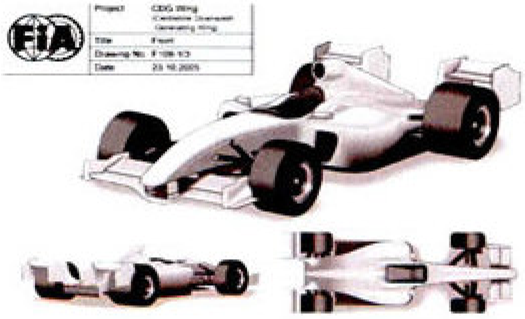


F1的历史

F1是一项历史悠久的赛事，早在19世纪20年代，内燃机技术初步成型时，F1的前身“欧洲大奖赛”就已经是欧洲范围最具影响力的赛事。1950年，随着二战结束以及全球通讯的日立发达，F1正式开始。F1漫长的发展史贯穿了整个近代汽车行业，F1为机动车技术的发展也起到了至关重要的作用，现在存在于民用车上的绝大多数技术都来源于F1赛事。

F1的规则

作为赛事的主办者，国际汽联自然不愿意看到一家独秀的状况，因此，F1可以说是限制最多，规则修改最频繁的一项赛事了。为了让参赛车队的赛车差距不因为技术力拉开太大，所以赛会主办者为所有的参赛车队定制了统一的规格，只有严格按照规格制定的赛车才有参赛资格，这也是F1赛车外形大同小异的原因。F1有别于GT、WRC与WTCC的一点就是，F1赛车与民用车在造型上完全没有联系，F1赛车的设计特点就是，不考虑街道实用性，将性能发挥到极致。



F1赛事的规则几乎每一年都有变化，2005年是近几年规则变化较大的一年，这一年变更的规则为，一站比赛包括排位赛以及正赛，只能使用一套轮胎，一台引擎必须使用两站以上的比赛，更换引擎必须是两站之后或者引擎爆缸，故障才允许更换。2006年，国际汽联再次出手，将已经使用多年的V10引擎设计砍至V8，这样的做法除了限制车速之外，另外一个目的在于降低引擎开发上的成本，拉近强队与弱队之间的差距，同时也让资金有限的小车队拥有更大的资金周转空间。2008年，为了更明显的体现车手与车手之间实力的差异，TC牵引力控制系统被废除，这是一个信号，标志了国际汽联准备减少F1的电子化，增大车手实力对比赛成绩的影响力。TC被移除之后可以明显的看到，经验老道的老车手在技术力上强于在TC系统下成长起来的新车手。2009年，国际汽联再次修改规则，设法降低了赛车的下压力，修改尾翼标准来增加后车的超车机会，禁用轮胎加热等，这一改变将F1进一步的转变为车手与车手之间的较量，车手之间的短兵相接也更多了，比赛也会更加好看一些。



F1一年举办一次，每一年一个赛季，F1是一个全球车迷的盛会，其比赛场地遍布世界各地。近些年来F1加大了在亚洲以及美洲的推广力度，最明显的就是在上海上赛道举办的中国大奖赛。对于车迷来说，这也让我们有更多的机会去了解这项风靡全球的顶尖赛事。F1赛事在全球各国之间巡回，分站比赛通常都已国家名字来命名，但是这并不意味着一定在挂名的国家内举办。比如意大利境内每年都有两场固定的比赛，除了意大利大奖赛之外，另一场在伊莫拉赛道的赛事则挂以圣马力诺大奖赛的名称，事实上圣马力诺大奖赛与圣马力诺公国没有什么联系。

F1一年一届，年度总冠军共有车手冠军以及车队冠军，对于车手以及车队来说，年度总冠军是最重要，也是最令人兴奋的一项荣耀。

对于一种竞技类运动来说，从没有一项运动像F1一样，决定总冠军的积分规则也是可以改变的。2003年，F1的积分规则是，第一名10分，第二名8分，第三名6分，第四名5分，第五名4分，第六名3分，第七名2分，第八名1分。这一规则使用了5年，当国际汽联觉得不应该给中下级别的车队太多的机会拉近与强队的距离，于是在2008年将积分规则改为2002年之前的，第一名10分，第二名6分，第三名4分，第四名3分，第五名2分，第六名1分的规则。可惜的是，这一积分规则也仅仅存活了2年，在2009年，巴顿夺得当年F1总冠军之后，巴顿被戏称为“历史上最水的冠军”，获得不多的冠军，但是凭借着二三名的稳定成绩登顶这显然不符合国际汽联的想法，于是在2010赛季，F1规则再次作出改动，最新的积分规则为前十名车手分别获得25，20，15，10，8，6，5，3，2，1，加大分值的做法让分站冠军的分量更重。



巴顿虽然被称为最水的世界冠军，但是无论如何，站上领奖台还是令人兴奋的。

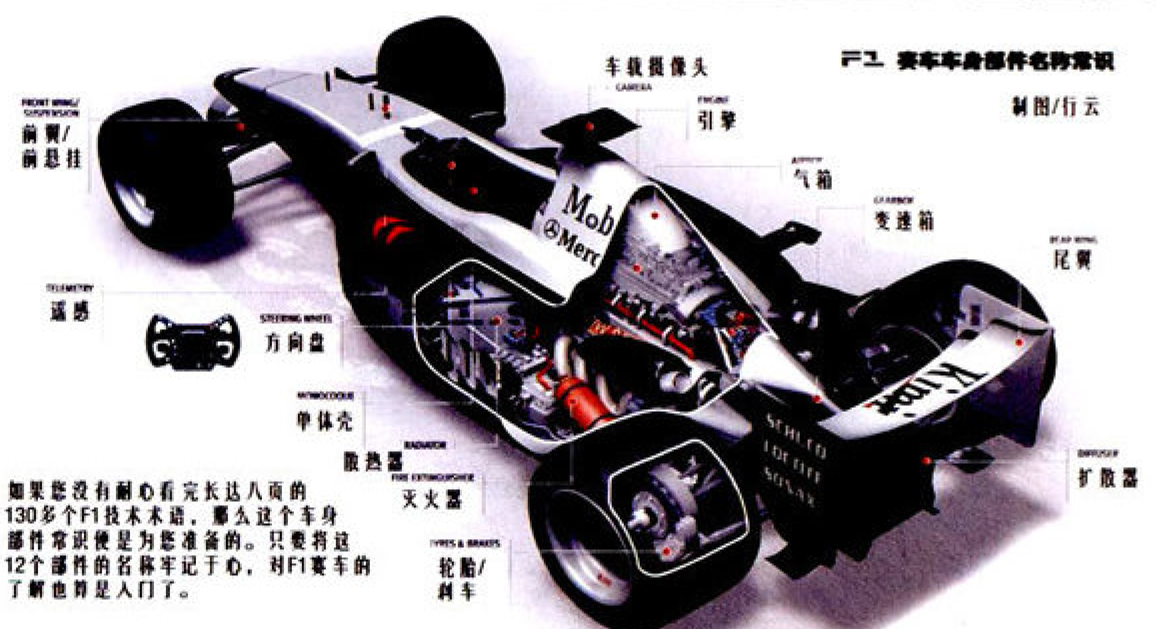
虽然现在有着Team Radio这样高科技的通讯设备，但是F1依然存在有传统的旗语，各种旗语可以给车手各种有用的信息。旗语分为黄旗，红黄条纹旗，白旗，红旗，蓝旗，绿旗，黑旗，黑底红圈旗以及方格旗，黄旗是比较常见的一类旗语，代表着赛道上发生事故或者存在有障碍物，黄旗挥法分为静止不动，来回挥舞以及两面黄旗同时挥动三种，黄旗静止代表该障碍物不在赛道上，黄旗挥动表示障碍物在赛道上，双黄旗就代表整条赛道都障碍物堵塞。出现黄旗时是不允许超车的，如果车手忽视黄旗继续做出超车动作，则会遭受处罚。红黄条纹旗代表路面湿滑，需要车手小心驾驶，但是不限制任何赛场上的超车动作。白旗则表示前方有满速形势的救援车辆，看到白旗之后车手需要小心驾驶，进行适当的减速。红旗则表示比赛因故提前结束，车手需要尽快回到检修车道，原地待命，等待比赛恢复的通知。蓝旗是让车的旗语，被出示蓝旗的车手就意味着已经被快车套圈，并且快车正在接近并且尝试超车，这时被出示蓝旗的赛车必须给后车让路，如果没能及时为后车让路则会被罚分作为处罚。绿旗一般在黄旗之后出现，代表着赛道上的障碍已经清除，赛车可以按照自己的节奏重新进行比赛。黑旗对于一个车手来说是最不愿意看到旗语，被出示黑旗的车手一般都是被取消比赛资格，最轻的处罚也是必须罚秒。黑底红圈旗已经很少见了，该旗语针对单个车手，代表赛车存在机械问题，必须马上进入维修站检查。方格旗是比赛完成的旗语，每次比赛的冠军将会得到方格旗挥舞的礼遇，而其他完赛的车手则会看到静止的方格旗，对于一个车手来说，看到方格旗挥舞自然是最兴奋的时刻。





F1的比赛用车

F1比赛用车采用单座四轮，敞开式座舱的设计（还有少数车队拥有双座的车型，转为车迷体验而设），无车顶的设计有效减轻了车身的重量，而无车窗玻璃的设计在减重的同时，发生事故时也可以避免玻璃碎裂时可能造成的危害。处于重心越低车身越稳定的道理，F1的造型基本都是扁平型，车手进入赛车需要采用几乎半躺的姿势，车轮在车身两侧，完全裸露在外，没有挡泥板或者其他任何的保护措施。F1采用的是引擎中置的MR结构，进气口就在车手头部上方，车身的两侧则是散热水箱的进气口，这样的结构可以让引擎进气效率更高，压榨引擎所有的动力。



F1赛车有着宽大的鼻翼，大型的扰流尾翼，还有各种侧边的扰流板以及扰流侧裙，这些空气动力套件虽然会增加赛车的风阻系数，但是对于F1这样速度等级的赛车来说，下压力显然更为重要。速度再快，如果下压力不够导致车辆无法紧贴路面发生各种不稳定，显然得不偿失。大量空气动力套件的存在使得告诉行进中的F1赛车有如被一只大手压在路面上，因此F1赛车在过弯时可以做出最高5个G力的过弯离心力，一般来说，能够有1个G力的车在民用车中已经算得上是跑车了，这也就意味着F1可以以极快的速度过弯。由于F1赛车下压力实在大的恐怖，因此只要有空间，F1赛车完全可以在天花板上行驶。

空气动力学的主旨就是增加足够的下压力，尽可能的减少风阻，这两点是完全相悖的，如何去实现完美的平衡就是赛车设计师们最难的命题了。在空气动力学的发展上，大多数时候都是在进行小改进，沉寂数年后某项技术的突然出现则会带动



空气动力学的革命。1990年，泰利尔车队（英美车队的前身）的设计师在“泰利尔019”上尝试了全新的车头设计，后来的事实证明，这部“泰利尔019”的设计对于F1空气动力学的发展有着不可忽视的影响力。在这部“泰利尔019”上采用了高车头设计，让更多的气流进入车底，而不是一味制造车底的真空效应。这也证明了，车底空气的快速流通，非但不会造成车身不稳定，还可以大幅增加下压力。“泰利尔019”的设计利用了文氏管效应，特殊处理的车底对通过的气流造成的阻力很小，车底气流高速通过，使得车底气压大幅低于车身上方的气压，从而增加下压力。这一设计使得F1赛车可以以300公里的时速过弯，过弯抗离心力也达到了4个G力，在这之前，F1赛车最好的记录是240公里过弯以及过弯抗离心力2个G，这一技术对于F1赛车的强化十分明显，日后也成为了一个标准范例供其他车队模仿。

通过各种手段强化了下压力，让F1赛车能够在过弯时产生5倍于重力的抗离心力，这也就意味着，F1车手在过弯以及刹车时，身体最高承受着5倍于体重的重力。与战斗机飞行员不同的是，F1车手没有抗重力服来帮助身体承受重力，保证脑部血量的正常水平不至于脑缺氧或者血压过高，因此F1车手绝对不是一个轻松的职业，普通人无法驾驶F1赛车的原因除了技术力不够之外，G力的影响也会导致短时间内脑部供氧不足，产生休克。强壮的体格是F1车手必须的，最基本的技能。



梅赛德斯W196出现在F1赛场并且帮助Juan Manuel Fangio获得了车手总冠军，我们可以看到，早年的F1赛车造型于现在可以说是天壤之别

从F1发展至今，虽然现在的F1赛车是科技含量最高的，但是从直线加速能力来看，80年代的F1赛车，由于涡轮增压技术的逐渐成熟，当年的F1赛车拥有1200匹以上的马力，比现在自然吸气式的F1赛车马力更高。如果说随着时代的发展，车越跑越慢这当然不是正常现象，因此从整体上来说，现在的F1赛车还是比80年代的F1赛车快上很多，虽然引擎马力下降了，但是越发强大的刹车片让赛车保持最高速的时间更多，高抓地力轮胎也能够更好的相应引擎的动力，在过弯能力上也已经是完全不同的两个级别。

重量越轻，车就跑得越快，这是显而易见的一点，除了车身减重之外，F1赛车的核心，引擎以及传动机械也逃不过必须减重的命运，引擎减重造成的必然结果就是耐用性极差。最新的国际汽联规则是，每一部车辆的引擎必须使用2场以上的比赛。因此引擎设计师需要做的就是得到车手操作习惯的各种数据，尽可能的对引擎进行减重，保证引擎在2场比赛之后正好损毁。正因为F1的引擎太不耐用，所以只要车手在比赛中对引擎的控制以及保护不当，就会发生比较常见的爆缸现象。对于引擎设计师来说，如果2场比赛下来引擎还没报废，这就说明引擎的减重还不够。



F1的比赛用车

F1是一种封闭式的赛事，意思是说比赛是在一个完全与外界隔绝、封闭的范围内，以固定的路线绕圈进行。大部分举办F1的场地都是专门用来进行各类车辆比赛的赛车跑道，但也有以一般市街道路围成，每年只有在举办F1比赛时才特别封路做出的市街赛道。甚至还有介于两种场地之间，以一半市街地与一半赛车跑道组成的混合赛道。对于车迷来说，为赛车而生的赛车场自然比临时搭建的公路赛场更有吸引力一些，因为这些赛道除了可以很好的承载比赛，在非比赛时间段，也可以作为当地车迷体验F1车手感觉的好地方，对于上海车迷来说，上赛场的存在无疑是一大福音。



本月最好玩的十款会员作品



最近又有读者来信询问：进入百兆俱乐部的游戏，是不是都是小容量、低配置的？当然是！不过大叔还要补充一点，应该都是小容量、低配置的好游戏！每月这种类型的游戏，大公司的试水也好，小工作室的原创也好，甚至是同人作品的模仿加起来足有上百款，游戏质量也是鱼龙混杂，良莠不齐。而在杂志上每月发布的这十款游戏，就是小编们通过自己亲身体验，从这百款新游中精心挑选出来的上佳作品。大家大可放心尝试，如果读者们自己也发现了好的游戏作品且适合进入我们俱乐部的话，欢迎来信、来邮向大叔推荐哦！

夜神任务：同心同灵

游戏容量：130MB

英文名称	NyxQuest: Kindred Spirits
游戏类型	ACT 动作游戏
官方网站	www.nyxquest.com
上市时间	2010年9月28日



《夜神任务》是一款以希腊神话为布景的WiiWare移植游戏。玩家将会在《夜神任务：齐心同灵》中体验到夜神尼克斯的奇异故事。故事讲述的是有着一对同党的神秘女孩尼克斯下凡寻觅她掉往踪迹的伙伴——伊卡洛斯的过程。玩家将奔腾古希腊的废墟，穿过炽热的戈壁，面对残暴的鹰身女妖和九头蛇的威胁。玩家需要接管宙斯和其他仁慈神祇的帮忙，他们可让尼克斯具有发射光线，改变场景，自由地操风格等等能力。



疯狂农场3：马达加斯加

游戏容量：100MB

英文名称	Farm Frenzy 3: Madagascar
游戏类型	模拟经营
官方网站	www.alawar.com
上市时间	2010年7月5日



享受全新的《疯狂农场3》系列冒险，前往使人炫目的马达加斯加！加入斯佳丽充满异国情调的行程，帮助工人们挽救那些因为不明原因而患病的动物。抚养几内亚鸟、大象、水牛等动物，建造全新的建筑，制作新的商品！游戏传承了《疯狂农场》系列固有的游戏规则和独特模式，全新的故事主题和生产设备种类将带动游戏上的变化，使本作更具趣味性，你需要总结更多的技巧去完成策略性的关卡任务。其中包括了90个全新创作的关卡，还设计了15种新的建筑和8种新的动物类型。





初音未来：注视着你瞳里的未来的歌谣

游戏容量：250MB

日文名称	初音未来の歌と、つながるヒトミ
游戏类型	恋爱游戏
官方网站	mikumoba.jp/mikumoba
上市时间	2010年9月28日

读者推荐



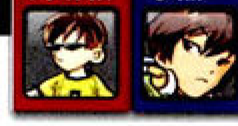
初音大家都很熟悉的了，这款作品原本是出自PSP上的游戏，由于前阵子有读者写信给大叔，说要小编多多关注一下“初音”系列的游戏，同时还推荐我找到了这款从PSP移植到PC上的游戏作品。本游戏依旧是无语音版本，但是文字已经被国内同人社翻译成了汉化版，据说连中文的配音都做了，还真专业。喜欢听语音的玩家，要去网上下载游戏补丁才行。这是初音的第三作，CG音乐都还是很赞的。剧情讲述的是MIKU同主人公的恋爱过程，另外铃音与巡音也有会客串登场……



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

十大浓缩经典全搜罗

编：阿汤叔　美：小杰



僵尸海盗

游戏容量：530MB

英文名称 Zombie.Pirates Collectors Edition
游戏类型 塔防策略
官方网站 www.zombie-pirates.com
上市时间 2010年10月1日



其实《僵尸海盗》去年就已经发布了，我们这次为大家介绍的是这款游戏的典藏版。是一款风格独特的线性塔防类游戏，由Dust Devil工作室开发。玩家在游戏里面需要扮演船长的角色，收集珍宝，解锁新的船舶和单位并建造强大的舰队，抵御那些僵尸海盗军团的袭击，保护这片大海的安宁。而本次发布的典藏版增加了高清动画电影、7个挑战剧本、5个迷你游戏和一个新BOSS以及附赠具有额外场景、BOSS战和奖励的“杰克的噩梦”冒险剧情，喜欢塔防的玩家千万不要错过哦！



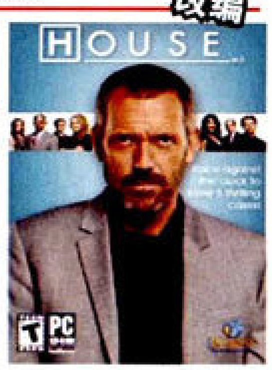


豪斯医生

游戏容量：380MB

热门美剧改编

英文名称 House M.D.
游戏类型 模拟+解谜
官方网站 housemdgame.com
上市时间 2010年9月15日



这是由国外知名游戏开发厂商Legacy Interactive公司根据同名影视剧集为基础进行改编开发的另类游戏作品，游戏让玩家置身于观众最喜爱的一部美剧的所有剧本和大量幽默风趣的对话之中。玩家自然是要扮演普林斯顿教学医院的豪斯医生和他技艺高超的诊断科成员，在游戏中，玩家要解开五种全新的医学谜题，通过询问和检查病患来诊断未知疾病，同时还要分析实验室结果，还有可能亲自主持外科手术！游戏中有100多种十分锻炼脑力的谜题和迷你游戏，能让最为苛刻的玩家也能高高兴兴地玩上好几个小时。





《星沿》

国产佳作

游戏容量：180MB

阿汤叔推荐

英文名称 Frontier System
游戏类型 飞行射击
官方网站 www.planetbad.cn
上市时间 2010年9月10日

这是阿汤叔特别推荐给大家的一款源自国内大学生原创的中文3D飞行射击游戏。星沿——是一款3D太空飞行射击游戏（类似《自由枪骑兵》）。它的开发团体是坏蛋星人（planetBAD），一个由各地的有爱人士自发组成的团队。游戏具有华丽的3D图形效果，丰富的游戏剧情和强大的扩展功能。目前发布的版本为BETA0.32测试版，提供了一个剧情关卡、一幅战斗地图和一幅小游戏地图以及自主开发的模型编辑器、地图编辑器和脚本编辑器，FS可以实现真正的3D空间战斗以及众多华丽的图形效果。



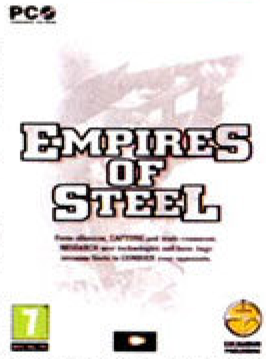




钢铁帝国

游戏容量：220MB

英文名称 Empires of Steel
游戏类型 回合战略
官方网站 www.empiresofsteel.com
上市时间 2010年8月16日



虽说现在是即时战略游戏当道，但喜欢回合战略的玩家也别难过，本作就是一款回合制的战棋作品，背景建构于20世纪，玩家们将可指挥陆海空三军单位、最多与20名玩家或是电脑对手进行一场世界级的大战！游戏中允许玩家从联盟掠夺或交易各种宝贵的资源、并研发新科技、操控庞大的舰队与其他单位征服你的对手。



《孤岛余生》

游戏容量：150MB

英文名称	The Island: Castaway
游戏类型	生存冒险
官方网站	www.awem.com
上市时间	2010年10月5日



一艘远洋客轮遇上了风暴，在海洋中遇难了。一群人设法用救生艇逃脱并达到了最近的热带岛屿。他们几乎没有时间来作出决定下一步做什么，神秘的事情开始发生。其中一人在沙滩上发现了一个古老的碑文。作为一个古典语言学者，他理解为：它不能被一个漂流者笑话。碑文说，他们在岛上并不孤单……你需要深入岛内找出隐藏在这个被遗忘的地方的秘密。探索神秘的岛屿，寻找线索，解决超过150个不同的任务。你能否生存和回家？投身于一个非常令人上瘾的模拟游戏—孤岛余生的冒险世界中吧！



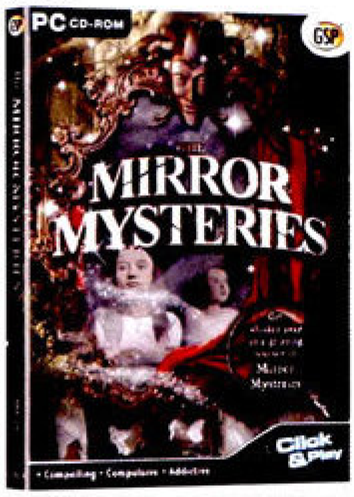




镜子之谜

游戏容量：100MB

英文名称	The Mirror Mysteries
游戏类型	冒险解谜
官方网站	www.gogiigames.com
上市时间	2010年9月8日



《镜子之谜》是"Gogii Games"开发的一款寻找图形结合启动机关的解谜游戏。本作采用了和《魔法全书》、《神秘岛宝藏》等作品类似的游戏形式，整体效果都如同工艺品般精雕细琢。玩家将穿梭于4到7个互动的场景中，按图形搜索照物品碎片，将完整的物品放置到正确机关进行使用，去解决环环相扣的巧妙谜题。游戏包括数十个唯美场景描绘，7个章节探索，玩家可以欣赏到扣人心弦的故事情节和过场动画，难度设计适宜，方便游戏的进行。帮助女主角去营救自己的孩子，并逃离这个神秘的镜子世界。

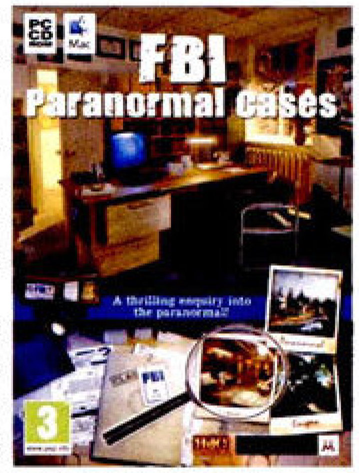


联邦调查局：超自然事件

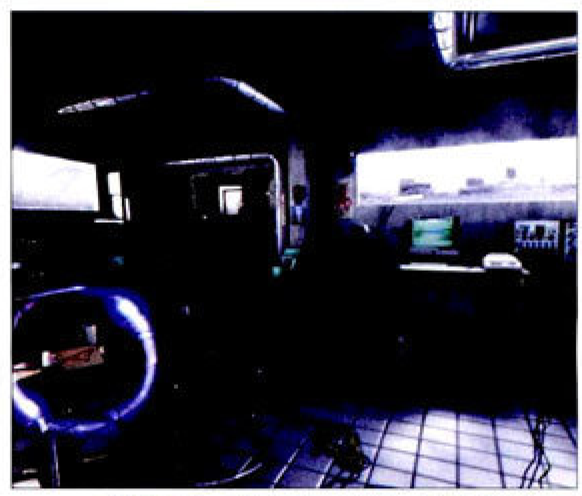
游戏容量：220MB

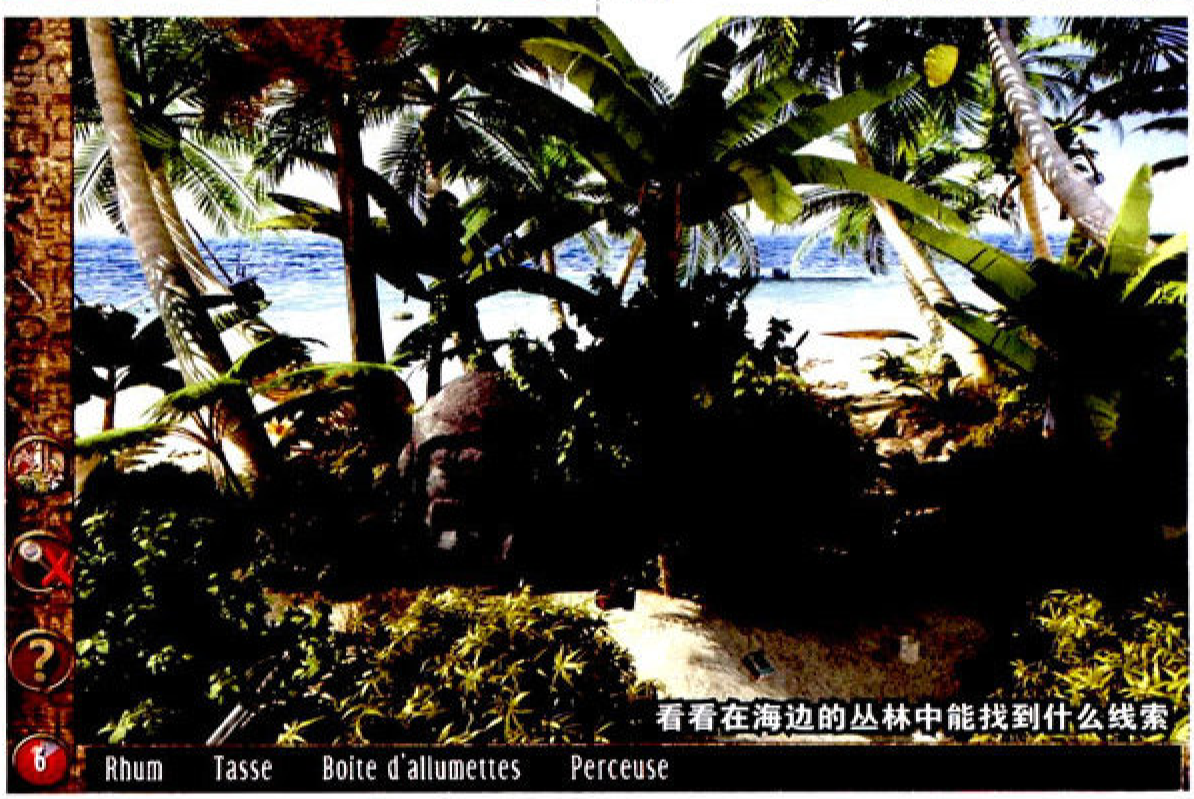
小P羊推荐

英文名称	FBI: Paranormal Cases
游戏类型	侦探解谜
官方网站	www.anuman.fr
上市时间	2010年08月16日



詹姆斯是一位年轻的FBI特工，他在偶然的侦查行动中发现了一个不可思议的国际阴谋！就在他打算解开这个阴谋的时候，各种毁灭案件证据的活动开始了，你是否能帮助他解开这些谜团？彻底的摧毁这个邪恶的阴谋呢？Anuman Interactive公司出品又一侦探解谜力作，界面绚丽逼真，游戏情节引人入胜，衔接非常紧密，很容易引导用户接连不断逐层深入的完成游戏设置的悬疑剧情。总之，游戏很容易就让玩家义无反顾的加入到探索解谜的行列。





看看在海边的丛林中能找到什么线索



如何看待国产单机的春天

玩家谈笑论“古剑”

古剑奇谭

琴心剑魄今何在

《古剑奇谭》可谓是最近中国国产单机界很久没有出现过的夺目亮点，迄今为止最华丽的宣传攻势、最华丽的游戏画面、最华丽的游戏引擎。浩大的宣传攻势，让不管是经常连接网络的游戏玩家，还是仅仅是路过便利店的普通过客都会感受到“一路《古剑》处处见的景象”，大有单机界春暖花开之意。而现在千呼万唤始出来的《古剑奇谭》已经和玩家见面许久，而国内的单机界也已经很久没有感受到这样的热闹。而在玩家期盼中诞生的“中国又一把剑”究竟砌铸的如何，就来看看各路玩家之间的七嘴八舌：

“争议”是因为受到关注而产生

——资深单机爱好者：小藤

从7月10日至今，国产大作《古剑奇谭》（以下简称《古剑》）已在华夏大陆闯荡了近数月之久。这段时间里，相信无数玩家都已通关多次，笔者亦不例外。但通关之余，总想说点什么，或许这也是作为一个游戏撰稿人的本性使然吧。

平心而论，这次历时三年，千呼万唤始出来的《古剑》并没有真正做到一鸣惊人，技压群雄；相反来自五湖四海的声音褒贬不一，各执一词。有赏蜜糖的，有抡巴掌的，还有啥都不说默默观望的。若叫自认游戏资历不算浅的笔者给出一个说法：往大了不好说，也绝非一言两语就能道清；往小了说，这次的《古剑》可以打“及格”。

褒之声

咱先说好的一面，也就是亮点。首先，游戏的剧情编排得很是出彩，通关一遍之后的感觉的确像是刚刚观看了一部武侠大片，最起码会让人觉得那7G多的磁盘空间没有被白白吞掉。主角从最初的行侠仗义、到寻找玉横、受命运牵引结识众位伙伴、找回自己的记忆、再到最后发现此前一直敬仰的先生竟然就是最后的敌人……层层剧情铺垫开来，巧妙衔接，峰回路转，拨云见日，的确令人意犹未尽。

其次，《古剑》的遣词造句相当到位。对白中的词句古香古色，韵味十足，令人听着就能感受到遥远的古代风情。丝毫不像某些港台游戏里，人物虽穿着古装，说出来的却尽是一些不伦不类的大白话，让人看着就别扭。

另外，人物定位也恰到好处。这里不仅单指外表，戏中每位主角都有属于自己的故事。有的捧腹、有的伤感，且不是一成不变的。随着故事的展开，他们都会一点一点成长起来，在玩家面前变得愈加丰满真实。

再来，此次《古剑》在画面制作和光影效果方面可以看出，确实下了一番工夫。仅以游戏开局不久之后出现的雾灵山涧为例：那袅袅的云雾、碧蓝的天空、银色瀑布、粉色桃花、碧波之水，对照2D手绘原稿来看简直相差无几。无怪乎早在游戏宣传，初次放出此地的视频时，就有不少玩家惊为天人呢！

最后，针对配乐也可以打个较高的分数。虽然比之《仙剑四》要稍稍逊色一些，而且不少曲子听着都很耳熟，但《古剑》的BGM也有自己的特色。像乌蒙灵谷那浓浓的南蛮风情、榣山故友重逢的时过千境、搞笑时

第九茶坊

轻松活泼的曲调、生离死别时哀伤撼动的乐符，秦始皇陵战斗时激昂的配乐等等，这些都很完美的和游戏融为一体。

贬之叹

之前说了不少都是表扬之词，接下来就该不客气地批评了。毕竟，我是玩家，我要站在玩家的立场看问题。《古剑》之所以我只给他评及格，而不是满分，就因为它在某些环节上处理得确实差强人意。而且很多，在玩家来看都是致命的错误。

7月10号，是令许多人激动、难忘的一天。随着《古剑》正式上市，伴着“支持国产单机游戏”的洪亮口号，相当数量的玩家（尤以学生居多）第一时间入手了正版，甚至是169元的豪华版。然而回到家后急不可待的安装完毕，双击古剑图标，下一秒却是一盆冷水当头浇下。什么内存不能Read、缺少d3dx9_**.dll、游戏初始化失败、无法顺利激活；侥幸进去的也是画面忽明忽暗、音效刺耳、装备和灵兽界面异常、1.03补丁放出前的暴卡现象，以及那个令人无语的“存档门”事件……这些真是叫人彻骨寒啊！

试想，花那么多钱买来的游戏却得到这样的结果，难怪那些日子里烛龙论坛的常见问题区里声讨声一片。更有不少玩家放出狠话：再也不买烛龙的游戏！如果说前面几种情况是因为机器对游戏兼容性不好，那装备和灵兽界面异常以及存档功能不都是游戏测试过程中就应发现的吗？为何都上市了还存在此等疏漏？

其次，《古剑》的配置着实令不少人望而却步，优化问题以及对A卡的兼容性也近乎苛刻。绝大多数玩家都是几经斟酌，最后狠下心来一掷千金，升级或专门为游戏买了新的机器。结果，还是出来这么多问题，换成谁不恼啊？

另外，游戏的说明书也制作的很不到位，很多重要提示信息全都没有，非要玩家上来论坛才能看到真相。脱线安装需自建升级档文件夹、Directx 解压缩后还须手动安装、诸如此类和游戏紧密相关的提示一概没有。如此，实体说明书还说明个啥呀？倒是电子说明书把以上几点都涵盖了。当然我们也都明白，玩家不是傻子，很多问题会自行琢磨。可既然灌名说明书，该说的应该还是都说了吧？

说到剧情，精彩是精彩，但过于冗长的对话实在令很多玩家感到头痛。经常是好不容易K掉一个BOSS，然后被迫享受漫长的剧情，结果一个错误跳出游戏，彻底悲剧了！而且此次剧情触发方式采用走步式，明明一整段的非要拆分成几段。结果就是走几步就剧情，让人玩起来感到很累。

最后，玩过《最终幻想X》和《幽城幻剑录》的玩家心里都明白，《古剑》里的很多元素都与这二者极为相似，笔者在这里就不一一罗列了。诚然，天下文章一大抄，看你会抄不会抄。烛龙这么做完全没有涉及任何版权问题，但就是会令那些FF fans和汉堂fans玩起来总有种奇奇怪怪的感觉。想当年，奥汀科技的《堕落天使》被戏称为“披着最终幻想Ⅷ的马甲”。《古剑》莫非也想要件马夹穿了？还是若有雷同，纯属巧合？

回过头看，我似乎说了不少《古剑》的坏话。但爱之深，责之切。那些在网上大骂《古剑》的玩家相信也是如此。对于千呼万唤始出来的《古剑》，它在盛夏时节的确为我们带来了一丝清爽，可游戏之余也不难发现其中隐藏的若干瑕疵与不足。在网游当道的今天，烛龙还在为少数玩家坚持拓展着低迷的单机市场，精神的确难能可贵。有了此次的前车之鉴，在未来，希望烛龙能愈走愈好。期待《古剑2》的早日到来！





国产单机之路“难”难于互相体恤与理解

——电攻与单机的忠实“粉丝”：陈琦炜

还记得07年的那个暑假，《仙剑奇侠传四》发售、上软倒闭、姚仙只身北上接手北软，开始开发《仙剑奇侠传五》。当时制作团队的一小部分人员被几家游戏公司瓜分，而大部分人员则跟随工长君成立上海烛龙，开始研发《古剑奇谭》。至此，那个带给我们无数欢乐，无数美好回忆的狂徒创作群的各位开始分道扬镳。理应烛龙是保留了狂徒最大财富和狂徒精神的继承者，但是面对现在的《古剑奇谭》不免觉得有着日落西山，美景不在。似乎并没有继承当年的狂徒精神，姚仙不在，就变得功利了？原因何在？我不知。

毫无疑问古剑在售前的宣传、运作上是无比成功的，但成功的商业运作却无法掩盖作品本身的缺陷。生硬的人物动作，与游戏画面不合的打击感，还有层出不穷的bug和最初发售时那令人无语的“存档门”。虽然我知道游戏有bug是在所难免的，但是我想游戏出现bug总不会有人敢把责任推到玩家身上，就算是那些“不差钱”的网游厂商也一样。可是，烛龙就做了，还无比地理直气壮，在补丁未发布之前甚至有为副经理在自己的博客上对玩家进行了思想教育。虽然我知道现在单机的市场并没有过多的利润，所以像如此大投入的单机游戏可谓凤毛麟角，但是在成功的商业运作后面更应该需要优良的游戏品质和为玩家服务的售后才能在这片贫瘠的





PDF过期杂志收藏购买微信：bfwz888888

单机游戏土地上深深扎根，开心一片新的绿色吧。理论上来说，烛龙是因为“爱”而制作单机游戏的，玩家也是因为“爱”而购买单机游戏的，但是现在我却没法对这个“连接”有过多的感触。另外据传闻，古剑在防盗方面好像花费的极大的精力？但是在其他方面的制作细节，结果……为何会如此，我不知。

而另一方面听说烛龙公司已经开始研发《古剑2》和《古剑OL》了，拜托，现在古剑的bug还有那么多没有解决，这也太不负责任了吧。曾经有人告诉我：不负责任是男人的专利，你现在还在乎，以后经历多了就无所谓了。作为小孩的我，对此无语。

古剑和烛龙的这一行为，让我想到了当年的血狮。让无数玩家心痛，也有了购买盗版的理由。在购买了古剑正版后，有人说了如下的话：“这是我第一次购买正版，以后死也不买了，不管厂商如何商情的宣传，78元就当我扔水里了。”我无法形容我当时的心情，而当有玩家悲呼：古剑，你破灭了中国单机玩家的期望，我才开始反思：这块已经被盗版侵蚀的脆弱不堪的中国单机游戏界以后的路该如何走下去。甚至于还有人敢去买正版吗？我不知。

但是我真的很热爱中国的单机游戏，而怀着这样心情的玩家我想不在少数。希望单机界能尽快从古剑的实践中走出来为广大的玩家奉献更多的游戏，我一定会支持你们的，加油！

呵呵，从这个玩家的来信中可以看到相当的热情，而有些观点也比较偏激。其实因为各方面的缘故，中国玩家真的是一群被宠坏的人群，觉得游戏不好便可以“理直气壮”的说这是自己购买正版的理由，因为盗版早就在我们的认知中成为了暧昧的存在。从字里行间可以看到你真的对于单机游戏有很大的爱，而正因为这些爱所以某猫想说。虽然有着很多被说了很多遍的大道理，不过在这里只是想说一句“游戏是我们的快乐，不要让它们蒙上灰色。”

小编有话说

某猫应该是在编辑部中最有资格讨论《古剑奇谭》的，从游戏最初出现消息就不断关注，然后刚发售就迅速的体验游戏并且通关。在这一过程中，对于了解国内外单机游戏的我来说可谓是感触良多。其实对于这个游戏收到两方面声音这点，首先要了解一件事情——那就是“争议”并不是坏事情。在不久之前某猫玩了一款游戏，而对于这款游戏的评价我一直在考虑是不是要在“最差”后面去掉“之一”这两个字。游戏的名字我实在不忍心在这里再次重复一遍了，老实说实在难以想像这是一款制作到第三代的游戏。在玩这个游戏的过程中我从开始的愤怒到了最后的无语，然后想上网寻找一下大家对于这个游戏的评价时，仅仅在于这个游戏的相关论坛专区中找到了这样一条帖子“我刚刚玩了这款游戏觉得太差了就删掉了，上论坛来看看怎么讨论这游戏的人都没有？”，下面连回帖都没有，这可谓是创造了各种差的极致。风起云涌并不可怕，可怕的是一潭死水，那里面真的是什么都没有了。所以在厂商强大的宣传攻势后，玩家群中如此热烈的回应，真的很让某猫感动。游戏是一个产业，而一个产业并不是一些片面的人群就可以健康发展的。

呵呵，而某猫对于这个《古剑奇谭》记忆最为深刻的记忆则是在游戏中找到工长君后，他所说的“宁可在喜爱的事情上倒下，不愿在讨厌的事情上成功”。

茶坊有约

对于喜爱游戏，喜爱单机游戏的你来说是不是有众多言语想要倾诉而找不到讲述的地方，或者倾听的人群呢？现在你可以将各类感想寄信编辑部，投稿“第九茶坊”让大家来听听你的声音，或许由此你就有幸成为电攻的御用作者了哦。



动漫生活铺



由天空坠落的死神

柯南第十四部剧场版

天空的遇难船

关键词解说 BELL TREE I世号



全场246米，直径42.2米，在铃木次郎吉的指挥下完成的世界最大的飞艇，搭载的16个巨大气囊进行着飞空艇的控制。同时在飞空艇顶端的一处为外露的全景观览台。这里陈列着本次招来怪盗的宝石以及多重陷阱。

关键词解说 lady sky

世界最大的蓝宝石打造的戒指，在如同天空般青色的宝石上散落的金色斑点犹如天空的倒影，而其中间最大的金色斑点则犹如一名贵妇人的侧身像。是本次次郎吉向基德发起的挑战，同时也是基德信函中要收取的艺术品。



病毒



被“红暹罗猫”从日本病毒研究室偷取的病毒，依靠空气传播的此病毒有极高的致死效果，而且现在并没有研发出解药。而在被抢夺的同时研究所也被爆破……

致命的病毒、召唤怪盗而准备的宝石、悬浮的密室——飞行船“BELL TREE I世号”，一场覆盖全日本危机的阴谋正在悄然间出现在天空的倒影中。而被事件、艺术品、犯人，被呼唤到一起的少年，柯南、平次、基德，将携手打破游荡于日本上空的阴谋。



由青山刚昌绘制的剧场版海报，小兰的将要亲吻的对象竟然是基德？！柯南你究竟在干什么啊！



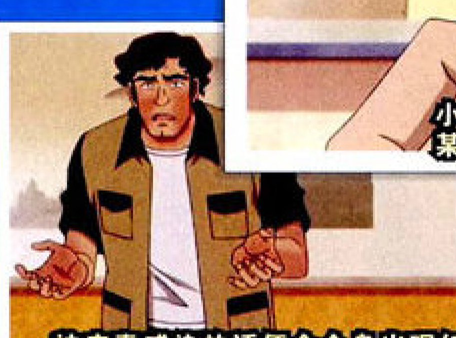
柯南你究竟在摸哪里啊？



服部平次将从地面的另一天途径来解决本次的事件。



小小的创可贴成为了某些重要的关键



被病毒感染的话便会全身出现红色的疹子，致死率极高！



本次的小五郎大叔基本就是从开头死睡到结尾。

某猫观后感 小心剧透哦！

其实本次的剧场版已经可以说完全和推理没有任何关系了，整个事件完全就是一部柯南一个人开着主角光环解决了炸弹和绑匪的警匪片，而且场面搞这么大，匪徒的目标竟然是只是几尊佛像。虽然上一次的剧场版值得吐槽的地方实在太多，不过这一次因为变化的太莫名真是让人不知道怎么吐槽，虽然这么说在看了最后几秒惯例的下一部剧场版制作预告后明年也依旧等着吧。

十月新番之推荐

本次十月的新番可谓掀起了新一轮的狂潮，不仅各类人气动画的第二季、第三季竞相登场，众多热门动画也层出不穷。由于本次版面有限，某猫就只能割爱的介绍几部虽然不是大声势但是相当有特点的作品，相信你一定不会失望的。



侵略！乌贼娘

一句话评语：黑黑的X汁，有大海的味道……

介绍：

作品内容大致是以一个生活在海底的乌贼娘对于人类污染大海的行为无法忍受，而挺身出海决定要教训一下人类为展开的轻松故事。虽然目的是征服人类，但却因为缺乏常识而被各种各样的新事物吓到，继而沦为了在一个不起眼的沙滩小店打工的店员。



黑色的墨鱼汁，真的是乌贼的说，不过这个乌贼汁意面的制作看起来真的很可怕。



因为打坏了店里的墙壁，只得领着超低工资打工的乌贼娘……



乌贼娘： 故事主人公，推荐年龄为13岁，头上带着乌贼状物品的人形海洋使者。“乌贼娘”不仅是她的种族名称，也是她的本名。为了侵略污染海洋的人类来到陆地，因为打蚊子破坏了“海之家lemon”的墙，被迫留在海之家打工偿还修理费。对陆地上的知识非常有限（简单来说就是笨蛋），莫名的会说日语。头上有10只触手，能瞬间切断粗壮的木材等。喜欢吃虾，不挑食，压力的大了会复发种族特有的病症。



当然我们的乌贼娘不管穿什么都可爱的说。



天籁之音





一句话评语：一名少女声优的成长之路，虽然是工口游戏公司。话说工口是“神马”……

介绍：

青柳柑奈是一名普通的女高中生。在迎来16岁生日之际，她受姐姐弥生之托来到姐姐的公司帮忙工作。但是，姐姐的公司是一家工口游戏公司，柑奈的工作竟是当工口游戏的声优……一个普通女孩子的声优出道经历，就这样开始了！



可爱的柑奈就这样走上了声优之路。



配音为什么会配出这样的表情呢，真是个谜啊……



十分照顾柑奈的另一个声优大姐姐。

女仆咖啡厅



一句话评语：“神马”？原来女佣咖啡厅不只是女佣+咖啡厅的意思啊……

介绍：

岚山步鸟是丸子商店街咖啡厅“SEASIDE”的一名普通的兼职服务生。某一天，店长兴起念头决定把咖啡厅打造成时下流行的女仆咖啡厅，可惜咖啡厅里没有一个人对女仆咖啡厅有了解。结果“SEASIDE”仅仅让服务生穿上女仆的服装就爆笑的开业了……



面对老师不许打工的宣告，貌似想用卖萌蒙混过去，不过老师你为什么来女佣咖啡店呢……



这样奇怪的店铺你会进去吗?



招牌女佣岚山有着天才般的“天然”水准。



模型地带 Model Zone

失落的星球2 两大机甲手办


《失落的星球2》和其前作一样，是款第3人称射击类型的游戏



游戏的主要内容其实就是同各种大怪兽对打（当然也有其他敌人）

尽管因为《失落的星球2》销量不佳，害得卡普空不得不下调今年的盈利预期，不过这并不能阻碍两款优秀的手办出现在大家的面前。而此番所要介绍的手办，便是在游戏中出现的两套生命维系装甲（Vital Suit）。

生命维系装甲小知识

熟悉《失落的星球》系列游戏的朋友们都知道，该作的故事背景发生在E.D.N. III星球（记不住名字的同学，就把它看成火星吧）。由于人类在E.D.N. III星球上的殖民行为激怒了星球上的外星生命Akrid，一场屠杀在所难免。最初，人类对Akrid的攻击毫无招架之力，甚至已经做出了放弃E.D.N. III的准备，却凑巧发现Akrid的体内有极其珍贵的新能源，这才催生了生命维系装甲的出现。借助VS科技，原本撤离E.D.N. III的人类又返回失落的星球继续进行殖民实验。而那些在早期撤离行动中被遗弃的人们，却已经成立了名为“雪地海盗”的组织。


游戏中的VS原画设计



从某种角度而言，生命维系装甲（简称VS）就是《失落的星球》的象征符号，因为人类只有借助VS才能在E.D.N. III这个极度酷寒且充满敌意的世界上所向披靡。

如您所见，这两款由日本寿屋推出的手办，分别是游戏中的PTX-140 HARDBALLER以及GTF-11SR DRIO型生命维系装甲。两款手办的最大特点是机甲上约有20个可活动的关节。另外，模型独特的球形关节（亦称“球环”）设计，还能让你随意更换机甲手持的武器。

◀ 两种机体手办的售价均为39.99美金，可以留意到PTX-140 HARDBALLER稍高大一些

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PTX-140R Hardballer

采用土黄色涂漆的PTX-140R Hardballer是这一机体的前期型号，该机体出现在《失落星球2》（失落星球续集——极限状态）中。这个基于"Ivan"型SV制作的机体，早期被设计成一种笨重的作战单位。最初的Hardballer型SV拥有坚实到令人惊叹的机甲，不过笨重的机甲也同样限制了它的威力和灵活性。

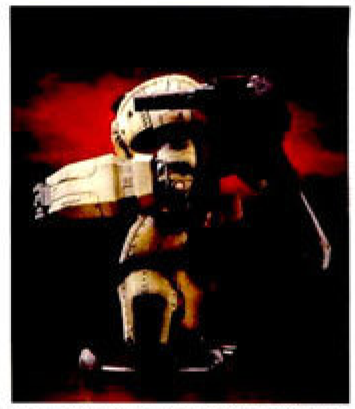
模型身高6英寸（合15.24厘米），而除了土黄色的早期型机种外，还有进阶的白色型号。



◆覆盖着厚实的甲胄，有着酷似滑雪板的足部



◆背后可以看到双肩加装的脉冲电源增速装置



◆从侧面可以清楚地看到机体配备的火箭炮，加上激光枪、重型链炮这些武器，应该足够对付外星生物Akrid了吧！



PTX-140R WHITE型号机体





不过，除了颜色不同外，完全看不出白色机体有什么进步之处

GTF-11SR DRIO

这一机型也是曾在《失落星球2》中出现的空中作战单位。GTF-11SR DRIO是专为失重行动设计的机体，早期的DRIO型SV机体由各类可拆卸的附着部件和武器部件组成。而方便驾驶者洞悉战局的开放式驾驶舱，配合灵活的人形机体设计使得采用蓝灰色涂漆的GTF-11SR DRIO在空战中极易为人所辨认。对于E.D.N. II星球的人类殖民者而言，DRIO型的SV是最基本的载具。

由于外星生命Akrid多有着巨大的体型，玩家要想打败它们，有时不得不操纵着生命维系装甲攀登到壮如小山的Akrid身上进行战斗，而搭配链炮和格林机枪的DRIO型生命维系装甲无疑是战胜Akrid和敌对空战单位的最佳武器。



◆灰蓝色的GTF-11SR DRIO不同于PTX-140R，它的脚可不是雪橇



◆机体拥有很多球形关节系统，前方的甲板可以翻开形成"遮凉棚"



◆开放式的驾驶舱内还坐着一个刻画的栩栩如生的雪地海盗驾驶员小模型



侧面可以清楚地看到提供上升动力的推力装置，机体两侧还挂着精致的小包



模型身高5.5英寸（合13.97厘米），除了灰蓝色的标准型号机体以外还有迷彩型机体

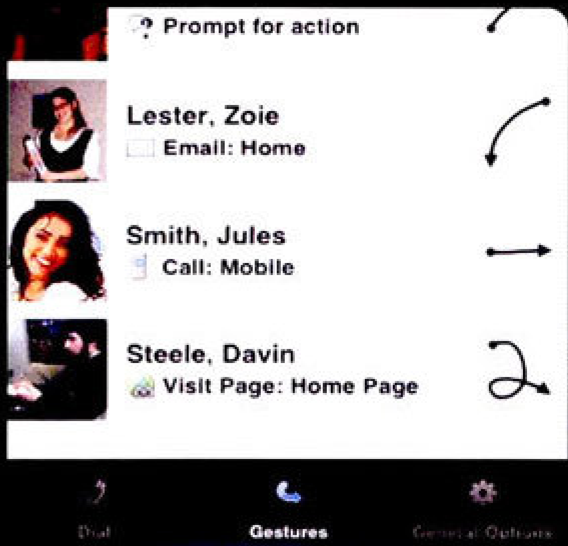
GTF-11SR DRIO迷彩型号手办



总的来说就是标准型换一个涂漆颜色

iPad

爱疯族



快速拨号

在空白版上为某个联系人设计一种拨号方式，比如手指从左往右划，或是画个圈，便可轻松拨打电话或是发短信了。



防盗警报

让iPhone跟汽车一样防盗，但可用性不高，就算朋友不小心拿了，弄出响声来未免有些尴尬。



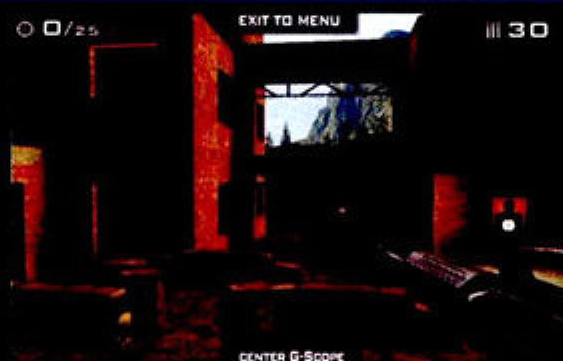
漫画头像制作工具

MakeME是一款可爱的2D漫画头像制作工具，简单直观的界面，内容丰富的项目，使您能够快速定制您的专属头像！



速写本

配备了铅笔笔刷、喷枪笔刷、油画笔刷等功能，随时随地记录下你珍贵的创意，而不会让你在灵感突然来临时，却苦寻不到纸笔。



真实3D射

Ngmoco推出的一款3D射击游戏：画面精美！Eliminate系列射击游戏评价都不错。



时空错乱

一款像素找茬游戏，游戏规则很简单，找出图片中指定的物品即可，游戏共有100个等级、6种游戏模式，包含7个迷你小游戏。



魔幻故事书

你需要寻找并且纠正故事书中出现的一切事物，故事书由两页镜像组成，左右两边的物体必须相互对应才能过关。



百战天虫

大名鼎鼎、搞怪幽默的百战天虫！iPhone版本不仅有单人过关模式，还支持4人在同一设备上进行对战。



英雄传奇

一款要素齐全的RPG游戏，游戏的故事围绕着Soltia和Askra两个战事不断的王国展开。

Safari　Mail　Photos　iPod



公主的诱惑：XEXEX

作者：S.R



很少有人想过《R-TYPE》与《Gradius》结合后会产生怎样的火花，但《XEXEX》（新锐惑星）却能给出这个问题的答案。它并不是一款十分知名的作品，相比八十年代末，横卷轴射击游戏的辉煌，1991年的机厅已经充斥着“豪油根”、“瑜珈FIRE”等激情洋溢的声音，像此种B级科幻片般的STG的确生不逢时（而且名字也很难念：音为赞克塞克斯）。并且，虽然是交给做出《GradiusII》这样传世名作的STAFF来开发，但游戏本身并没有达到《GradiusII》的高度。尽管如此《XEXEX》依然充满了独特的个性，在KONAMI林林总总的射击游戏中能占有一席之地。

何为XEXEX？

在人类可以进行太空旅行的超未来，发现了一种名叫福林特的谜之物质，经过调查发现它竟然是种新的生命体。而此时又收到了来自惑星伊斯威尔的信息：“救救我的星球……我是伊斯威尔的伊雷内。”。为了确认两者的关系，装载上新锐福林特武器的战斗机开始向伊斯威尔进发……

《XEXEX》的游戏就如上文所说，有点类似于《R-TYPE》与《Gradius》的杂交产物。所谓的福林特其实就是《R-TYPE》中起防护作用的圆球，可以完全防御击中福林特的大部分火力（光线系除外），同样也可以按键来弹出福林特，将其本身当作武器来使用。而若玩家按住射击键蓄力的话，福林特会闪光并形成能量，松开后即可使出“福林特地狱突”，根据威力对前方一定距离伸出福林特的触手，节奏感也很像是《R-TYPE》。而自机的升级系统更不如说像《沙罗曼蛇》的街机版，不能自选，只能根据吃到的ITEM来强化。



▲ 二面的球状模型大注目！是类似《GradiusIII》中泡泡关那样让人放松心情的关卡

本作能够看出是《Gadius》大系下的作品，莫过于那充满丰富个性与魅力的版面了。由于街版性能的大幅UP，本作的画面可谓极尽华丽之能事，即便数年后的《沙罗曼蛇2》也过犹不及。特点是采用了大量的动态影像与回旋缩放特效的背景，比如第二关飞散的模型、第三关的上下自由卷动关卡、第五关的3D背景卷轴等等，气势十分强横，竟有种“哎？不是SEGA的风格吗？”的强烈感觉。而敌弹幕设计与之前的作品，乃至大多横版STG均有不同，弹幕异常之密集，可能是出对完全防御的福林特的信任，敌人像发疯一般向自机攻击，而玩家也并无残机数，改为能承受一定冲击的耐久度，经常刚刚投币后就被再次瞬杀，难度高到令人发指。加上敌机皮糙肉厚，用通常攻击往往毫无建树。不得不说在平衡性上存在着诸多问题。然而即便如此，它的风格依然独特，并且还存在着令人发指的二周目。



▲ 这就是所谓的“福林特地狱突”，生物兵器真是可怕……

公主惹祸

《XEXEX》的故事依然十足地不着边际。将太空歌剧般的战斗，与囚禁的公主，邪恶帝王之类元素混杂在一起。但值得一提的是，由于基板性能提升，游戏制作了较为流畅的动画来叙述剧情，不仅片头，在关卡与关卡之间也存在着令人放松一刻的小剧场，伊雷内甚至还有配音呢（CV：岛本须美）！而动画的内容也充满着诱惑的杀必死，无外乎是公主被打得衣衫褴褛，你离最后的关卡越近，她的形象就越发可怜。不得不说是玩家不懈通关的一个动力所在。另外值得一提的是，本作的音乐是由KONAMI大名鼎鼎的“锯形波俱乐部”之元老古川元亮担当。


▲ 惨遭虐待的伊雷内公主，谁能解释下她为啥被打了还会脸红啊！



任天堂DS销量下滑 PSP成销售之冠

由于任天堂DS销售放缓，加之热门游戏《口袋妖怪》的销售量有所下降，任天堂DS的销量出现了连续数周下滑的状况。截止到10月3日的一周内，DSi仅售出了24937台，比前一周的销售量又下降了近百分之五十，更别提任天堂DS的其他版本销量了。在日本硬件销售排行榜上，PSP暂时超过了DSi成为了销量冠军。

LW	TW	Platform	Weekly Sales	Last Week
2	1	PSP	37,842	38,476
1	2	DSi	24,937	49,411
3	3	DSi LL	24,246	32,777
4	4	PS3	20,363	20,694
5	5	Wii	13,360	16,908
6	6	DS Lite	5,707	7,011
7	7	Xbox 360	2,769	2,599
8	8	PS2	1,247	1,514
9	9	PSP go	754	900

■销售排行

马里奥诞生25周年 纪念版DSi LL主机发售决定



10月28日発売予定
希望小売価格 18,000円

今年9月对任天堂而言可谓是双喜临门，公司不仅迎来自己121岁的生日，旗下的招牌作品《超级马里奥兄弟》系列也迎来了25周年的庆典。在这样一个特殊的日子里，任天堂当即决定发售一款特别的主机——新超马25周年的纪念版DSi LL主机。本款新超马25周年纪念版的DSi LL主机定在10月28日上市，售价和普通的DSi LI主机一样，18000日元。

索尼PSP2据称将在2011年年末推出！

英国相关媒体爆料，称其已经从游戏的开发者和开发厂商处得知PSP将会在明年年末正式推出！结合之前众多的开发者宣称已经拿到索尼PSP2开发工具的新闻，相信索尼目前也正在紧锣密鼓的筹划PSP2的相关措施。

PSP2将会是一个外观漂亮、核心强大且具备升级更新能力的机体。此前业内人士表示在PSP2上将搭载一个200万像素的数码摄像头，通过这一摄像头玩家可以拍摄照片、录像，甚至通过WiFi连接进行视频对话。新型的PSP不仅仅支持PSP与PSP的视频连接，还将可以提供PSP与PS3的互联。

3DS能使用SC小组的DS Two烧录卡？



尽管任天堂新一代立体掌机3DS有可能采用自动升级系统软件的方式抵御盗版，不过国内的烧录卡厂商Supercard近日透露，3DS可以使用该小组的DS Two烧录卡，至少破解NDS模式不成问题。所谓的破解NDS模式，是指在3DS上可以使用NDS的自制程序来运行NDS游戏ROM。因为DS Two内置一颗CPU用以播放Xvid/Divx编码的视频文件，SC小组表示，利用这颗CPU他们可以用最短的时间将3DS破解。当然，这也可能仅仅是Supercard小组的宣传手段。

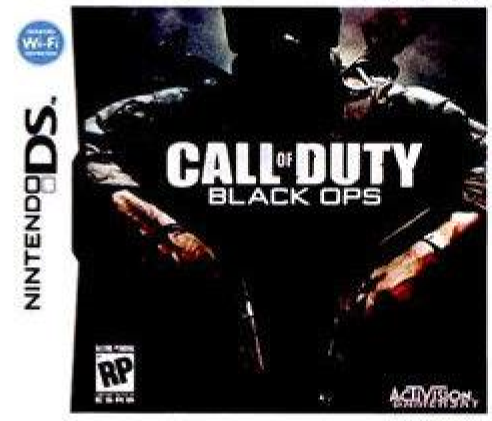
近八成日本玩家认为3DS过贵



NINTENDO 3DS

具备“裸眼3D影像”机能的3DS一度被众人看好，然而预计在明年2月26日于日本上市的“任三多”却泼了不少玩家的冷水，问题就出在预定售价上。自从3DS宣布其售价定为25000日元后，其高昂的价格顿时引发了玩家的争论。日本GetNews.jp网站近日就对1000名日本消费者进行了调查，结果显示近80%的受访者认为3DS定价过贵。不少玩家表示“不会在3DS发售日购买”，“这不是儿童玩具价格”，“机器配置不值这个价钱”，当然，总有金主们认为“任三多”价格合理，童叟无欺。

动视年度大作《使命召唤7》NDS版封面公开



动视（Activision）的年度FPS超级大作《使命召唤7：黑色行动》即将在11月9日发售，这款游戏预计登陆NDS、PS3、XBOX360以及PC四个平台。就在近日，动视官方公开了NDS版《使命召唤7：黑色行动》的封面。

据悉，掌机版的《使命召唤7：黑色行动》除了有着单人模式之外，还有双人合作模式以及六人线上模式。此外，还有给成就类玩家专门设置的游乐场模式和挑战模式。该游戏在传统的射击类游戏的玩法基础上，还添加了诸如空战以及窃取敌方战斗机等特殊的任务。

PSP 6.20 破解再起波澜

据国外网站pspking的程序员Total_Noob发帖爆料，在Total_Noob最近的破解测试中，偶然发现了一个对应漏洞反应相当快的代码。Total_Noob表示目前仅仅是一个开始，仍有大量的工作要去完善。同时还公布了6.20 TN（HEN）系统将会在圣诞节之前放出。另外，Total_Noob还提到PSPgo理论上也是可以运行该漏洞的。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

近期最热PSP&NDS游戏

黄金太阳：黑暗黎明

游戏类型：角色类	语言版本：日语版
发行厂商：任天堂	发布时间：2010年10月28日
游戏容量：2048Mb	推 荐 度：★★★★★

游戏的故事发生在GS2的三十年后。黄金太阳巨大的力量令大洲转移，使得新国家、新物种一一出现。然而世界又面临了精神力涡的全新威胁。而新一代的英雄也因此被卷入了阴谋的漩涡。玩家们需要寻找和收集灯灵，用来在战斗中召唤强大的元素生物。

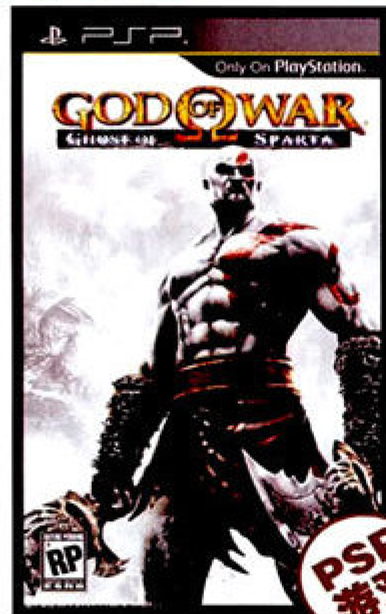


NDS游戏

战神：斯巴达之魂

游戏类型：动作类
发行厂商：Sony Online Entertainment
游戏容量：1.83GB
语言版本：英/日/繁体中文
发布时间：2010年11月2日
推 荐 度：★★★★★

本作称得上战神系列的起源，游戏将讲述奎托斯是如何成为战神的，为了打破噩梦和诅咒的困扰，他必须直面自己黑暗的过去，斯巴达之魂的冒险旅程将出现很多战神世界中的“失落场景”，并首次完整讲述奎托斯文身、疤痕和家庭的由来和故事。

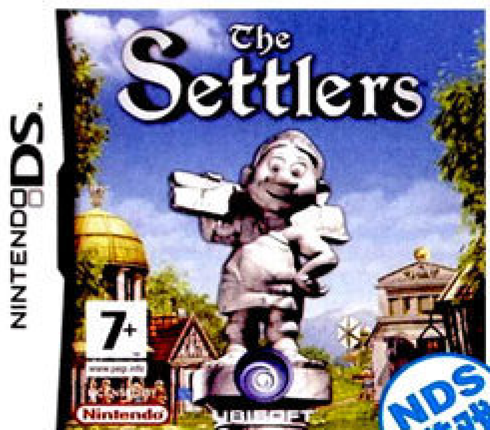


PSP游戏

工人物语

游戏类型：即时策略类	语言版本：英文版
发行厂商：Blue Byte	发布时间：2010年10月11日
游戏容量：512MB	推 荐 度：★★★★

由于船只失事，你被困在了一个孤岛上，你和你的船员们需要尽快建造住房、挖矿、预备食物，并且要建立军队抵御侵略者的入侵。《工人物语》DS版共有两个战役，罗马战役和世界战役。游戏中共有罗马人、维京人、亚洲人和努比亚人四大势力。另外，游戏提供了30种职业、6种军事单位以及变化多样的陆上景观。

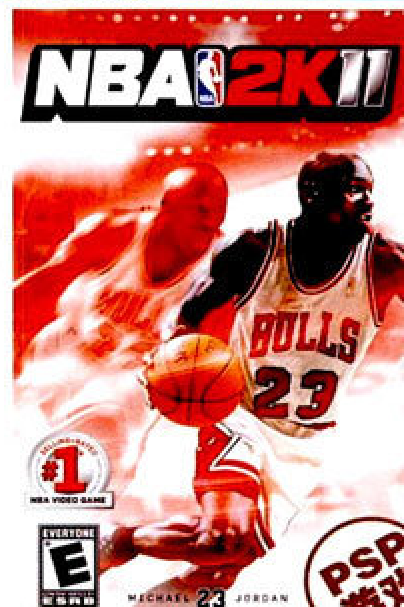


NDS游戏

美国职业篮球联赛2K11

游戏类型：体育类
发行厂商：2K Sports
游戏容量：1320MB
语言版本：英文
发布时间：2010年10月5日
推 荐 度：★★★★

《美国职业篮球联赛2K11》（NBA2K11）是目前评价最高的NBA最新力作，NBA2K11将乘势加强原本的所有功能（包括游戏方式、人工智能、呈现方式等），新增的Signature Play“签名模式”收集了所有NBA 2K球员的招牌动作，同时加入全新的招牌习惯与脸部表情，带给玩家最棒的游戏体验。



PSP游戏

太鼓达人DS：妖怪大决战

游戏类型：音乐类	语言版本：简体中文版
发行厂商：BandaiNamcoGames	发布时间：2010年9月27日
游戏容量：512MB	推 荐 度：★★★★

《太鼓达人》系列在NDS平台上推出的《太鼓达人DS》系列作品的第三作，以日本传统乐器“和太鼓”为主题。第三作收录了包含前两作中的所有歌曲及大量新曲目，合计全50首歌曲。在“冒险模式”中，玩家将在全日本范围内展开旅行和多姿多彩的妖怪们展开战斗。



NDS游戏

剑魔法与学园3

游戏类型：角色扮演类
发行厂商：ACQUIRE CORPORATION
游戏容量：927MB
语言版本：日语版
发布时间：2010年10月7日
推 荐 度：★★★★

本作的故事设定在中世纪的欧洲幻想世界，在游戏的一开始玩家需要在3个学校中选择一个自己喜欢的学校入学。玩家可以选择的定制分类包括种族、制服、容姿、性别、发型、发色、声音等一系列内容，加之庞大的职业分类、主修学科+副修学科的自由组合等等玩法，使该作广受fans的好评。



PSP游戏

游戏外语 Speed English

要说到近期最值得关注的游戏大作，那么一定跑不了让无数星际迷等了十年的《星际争霸2：自由之翼》了。这款出世前就身怀“暴雪出品必属精品”的期待和千万星际迷们的祈盼的作品，在暴雪一如既往的跳票之后终于在暑期档登场。发布之后，由于本作的游戏方式和游戏性等相对《星际争霸1代》变化很小而受到了一定非议，但总体而言，依旧不失为一款优秀的佳作。而虽然本作和十年前的前作不同，有繁中台版，但玩玩原版，在享受这款大作引人入胜剧情的同时又能提升英语水平，岂不快哉。

本期题材：《星际争霸2：自由之翼》

【标题解释】

StarCraftII: Wings of LibertyStarCraftII: Wings of Liberty

翻译：星际争霸2：自由之翼



StarCraft这个标题的译法可以说是十年来的定规了，wing：名词，翅膀。liberty：名词，自由，含有“选择自己生活方式不受政府等约束”、“做某事的合法权利及行动自由”等，代表一种权利，这点与freedom有一定区别，尤其用在正式文档和法律文件等中，一般根据语义多用liberty。

【对话学习】

对许多星际迷，尤其是对一代的剧情很感兴趣的玩家而言，本作一大看点，或者说最大看点之一就是剧情故事了吧。比起前作，本作有繁中版确实方便不少，但原汁原味还是要在原版里才能体会。那么就让我们来欣赏一段原版“名场景”，顺便学学外语吧！

Raynor: Good to see you on your feet general.

雷诺：很高兴能见到你已经好了，将军。

Warfield: Well, we’ll see how long that lasts.

沃菲尔德：（指机械手）好吧，我们来看看这东西能用多久。

Raynor: Heh.

雷诺：呵。



单词详解：

on one’s feet：站立；痊愈。这里一方面指之前被虫族打伤的将军已经站着回来了，另一方面也有痊愈之意，某种意义上也算是双关语。

last：vi. 持久；耐用；活下去。同样，这一句也有其幽默性，将军的机械手在第二天的战役里折旧报废的可能性并不大，因此将军的话外音其实是“走着看，看我还能活多久”。

【对话学习】

Warfield: I brought you boys a present.

沃菲尔德：我给你们带来了个礼物。

Warfield: The Xel’Naga artifact’s been assembled. I hope to God it does what we think it does.

沃菲尔德：萨尔那加神器已经组装完成。我希望它的功能跟我们设想的一样。

Tychus: Damn straight. Bettin’ our asses on some alien piece of crap don’t sit right with me.

泰克斯：说得好。把我们身家性命全赌在这外星人的破玩意上可不合我的性子。

Raynor: I hear ya, Tychus. But if I was bankin’ everything on that I’d be quit already. ‘Cause here we are in the mouth of hell, an’ we made it this far by leaning on each other.

雷诺：我明白你的意思，泰克斯。但是如果我是把一切都赌在这东西上的话我早就会退出了。因为我们现在身处地狱之口，而且我们能走这么远，都是因为我们彼此依靠。



单词详解：

artifact：n.工艺品；手工制品；人工制品。这里根据剧情翻译为“神器”。Artifact这个词强调点在“人工制造”，其派生形容词artificial意为“人工的”或“假的”。artificial intelligence即我们熟知的AI。

此外，原句中artifact’s这里的’s是has的缩写，此句是现在完成时。

damn straight：算你说对了；的确。这是一句并不文雅的口语……

bank：vt. 把钱存入银行；（赌博）坐庄。在这里和泰克斯所说的bet一样都含有赌的意思。

lean：vt. 靠；依赖。

【对话学习】



Raynor: That thing may be the key to stopping the Queen of Blades - but it’s our sweat and blood that’ll make it happen.

雷诺：那东西可能是阻止刀锋女王的关键——但能让这成功的，却是我们付出的血汗。

Raynor: After everything we’ve been through, past all the fire and fury…

雷诺：经历我们经受过的一切，冲过所有火焰和狂暴的洗礼……

Raynor: …the one thing I know - is that we can count on each other to get the job done.

雷诺：……我明白了一点——那就是我们可以彼此依靠，来达成我们的目标。

Raynor: Or die trying, if that’s what it takes.

雷诺：或者在努力的半途中死去，如果这就是所需的代价。

Raynor: …because some things are just worth fighting for.

雷诺：……因为有些东西值得我们为之奋战。

单词详解：

key：n.钥匙；题解；关键。这里是关键的意思。

fury：n.狂怒；狂暴；激烈。

count on：依靠、依赖；期望、指望。

游戏一招先

编：贪睡猫　美：哈秋

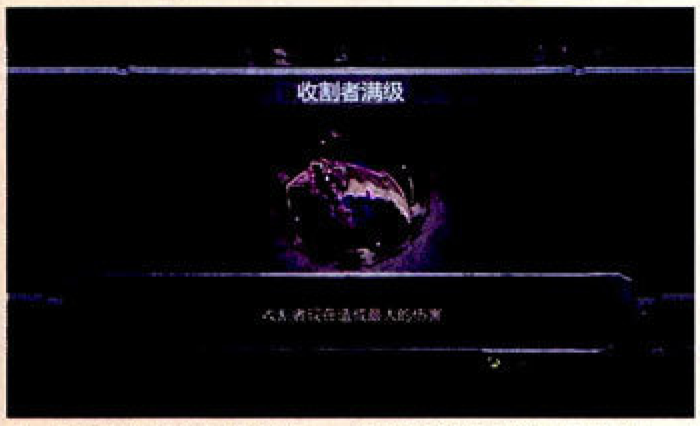
游戏秘籍全分享



暗黑血统 Darksiders 武器练级地点

在游戏中剑的武器等级随着攻略流程基本上都会升到最高级，但是其他两样武器基本上是不可能升到最高等级的，虽然并不影响流程但是毕竟有一些玩家喜欢完美。所以这里就介绍一个练武器的好地点。如图中烙铁天蓬到达Boss房间前的此处，不仅这个房间只要达到外面的自动存档点后小蜘蛛就会自动刷新，而且这个时候已经取得了传奇附魔“战斗荣耀”装备上之后武器升级速度很快，所以相当适合，基本上1小时到1个半小时的时间就可以升级一把武器。





镰刀的练级

镰刀是暗黑里比较难以使用的武器，虽然以范围攻击见长不过攻击力完全不行，而且当你取得拳套之后范围的这点优势也没了，所以使用率低武器等级基本上不去。而且此武器的招式也实在不适合打出高连段，而武器经验和连段有关，如果你是一个力求完美的玩家，练此武器的等级时可能会苦恼不已。其实有一个方法打出镰刀的高连段，镰刀的普通攻击是两次范围极大的攻击后接着将镰刀纵向扔出去。你只要打出两下范围攻击，最终扔出镰刀的攻击不要打，人物移动后找机会继续打两下范围攻击，这期间只要你不被攻击连击数就会一直继承下去。



游戏彩蛋

在游戏后期进入后会出现一个奇特的敌人，并且你直到打败敌人后都无法离开那里，不过目前除了知道将其打败后会得到不少蓝魂以为并不清楚还有什么其他用途，推测为彩蛋。

1. 铁钻浅滩（ANVIL'S FORD）　有一个有蓝色钩灯拿箱子的附近。
2. 溺水之路（DROWNED PASS）　同以前其中一个暗影竞技场位置。
3. 黎明大教堂（TWILIGHT CATHEDRAL）面对大教堂门口左边，也是需要锁链钩灯过去，箱子旁边的小空地。
4. 窒息之地（THE CHOKING GROUNDS）　拉开石棺的地下室。

文明5 Civilization V

游戏小心得

《文明5》中，利用军事扩张领地的首选目标是游戏中的那些军事型城邦，因为同这类城邦建立联盟只能获得作战单位的奖励，并不实用。另外，你还可以配合一些城邦任务来攻占领地。通过这种方式扩张领土不仅不会因为建立新城而引起邻国的不快，还能获得其他城邦的声望。当然为了保险起见，在行动前，最好多和其他城邦搞好关系。

政策研发顺序，及文化胜利心得

首发政策为——

Liberty：自主社会，训练移民速率+50%。

Collective Rule：集体统治，新建城市自动获得第一次人口增长所需食物的50%。

Republic：共和政体，每座城市+1产能。

因为能开第一个政策时，差不多能造移民了。为了扩张和产能。

然后看现在的科研状况，如果离中古时代还比较远的话，就选择——

Tradition：传统社会，首都+1食物

Aristocracy：贵族政治，建造奇观时+33%产能积累

为了抢奇迹。

一旦进入中古时代，为了拉拢城邦，最高优先选择——

Patronage：仁爱社会，对城邦影响下降速率-50%

Philanthropy：公益事业，赠予城邦金钱提升的影响+25%

现在差不多能造诸葛弩了，开始灭国之战——

Honor：荣誉社会，对蛮族作战+25%战斗力，蛮族营地在国境附近出现时提供警告

Discipline：军事纪律，相邻的己方单位提供+15%战斗力奖励

Warrior Code：尚武精神，获得一位大军事家

Military Tradition：军事传统，单位通过战斗获得的经验加倍

本大陆灭的差不多了，探索新大陆——

Commerce：商业社会，首都+25%金钱

Naval Tradition：海军传统，海军作战单位+1移动力+1视野

Merchant Navy：商船舰队，沿海城市+3产能

Trade Unions：联合工会，道路和铁路维护费-20%

Mercantilism：重商主义，购买城市建造项目费用-25%

Protectionism：贸易保护，每个奢侈资源+1快乐

若发现另一块大陆不好打，就专心这5类政策，实现文化胜利。

每月动向
月度人物
达人回帖
问题板块
我题你说
搞笑漫画



组织编辑部众人吃蟹游的阿汤叔

阿汤叔

正所谓，秋风凉，蟹脚黄，又到一年吃蟹季节，小编们更是蠢蠢欲动。作为编辑部的带头大叔，组织策划活动的重担自然又落到我的身上，哎，谁敢比我惨！根据编辑部三巨头：莺莺女王，小梅子和妮娜的要求，蟹要又肥、又鲜、又便宜，景点要好风光、好住宿、好停车，最后还要一天来回超短程……哼，再苛刻的条件也难不倒我，很快我就找到了毗邻上海的中国第二大淡水湖——太湖！时间就定在11月上旬哦！详细过程请关注下期的编辑部P社P事。PS：如果有读者家是在太湖周围开蟹塘卖蟹的，请抓紧时间联系本大叔广告推广事宜，联系电话……

收藏 对话 转播



考试、考试、备战考试

朱朱

几个月前头脑发昏的花了1000块报了个培训班，几个月后的今天开始享受突击式的教学训练，一把年纪还要考试，真不如拿1000块请Sky出去搓一顿（我真这么做了Sky也不会说我好，不过好歹能吃到点东西）。我在为错误买单，为了不浪费我的钱，我一整个月什么事情都没干，就在备战考试。

收藏 对话 转播



本月喜得360手柄的贪睡猫

贪睡猫

虽然经历的延期，不过本月某猫终于得到了XBOX360的原装PC手柄，这可是我和杰哥一起为了迎接《超级街霸4》所做的战前准备，同时用这手柄玩《暗黑血统》绝对是不一样的享受。

因为花了大价钱购置的手柄，某猫自然要想办法从其他地方补回点差价。本月的另一笔交易就是把两片切片面包卖了20元，购买者是我们的小梅子和朱朱，猜猜看某猫是怎么卖掉的。

收藏 对话 转播



节后徒伤悲的P羊

小P羊

最近玩了很多很多的游戏。单机、网络、网页、Flash各种类型都有。为了节约时间，P羊今天还在同时开着网络和网页游戏，另一头在玩Flash。嗝，貌似有点消化不良了，莫非老人家说的“食饱无滋味”就是这种感觉吗？现在P羊最怕听到朋友问“这个游戏好玩吗？”，恍惚间总觉得自己是只实验室里的小白鼠（泪泪泪）……

收藏 对话 转播

新人报道：大尾巴狼

本人性格开朗、稳重、有活力，待人热情、真诚。工作认真负责，积极主动。有较强的组织能力、实际动手能力，能迅速的适应各种环境，并融合其中。具有良好的团队精神，能够吃苦耐劳，适合通宵熬夜工作。了解世界动漫行业的发展方向，能够对国内动漫领域许多重要信息做出准确研判。熟练使用各类图片处理软件，具有丰富的社会实习经验，并有良好的动手能力，对新的环境有很强的适应能力。

本人爱好动漫，游戏，喜爱单机游戏，特别喜欢FALCOM的RPG，对于战棋类的游戏也十分喜欢，最近崛起的LEVEL-5难掩喜爱之情，最喜欢的游戏设计师是名越捻洋和小岛秀夫，也喜欢网络游戏，但绝对不沉迷于网络游戏，从最早的石器时代开始接触网络游戏，至今，在无数的网游中留下个脚印，在WOW中曾经担任过RL职位，能够很好的率领一个团队。

收藏 对话 转播

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



月度人物

每信必回

广东省·邬俊豪

有一个对我来说很烦，对众小编来说很简单的问题：怎么样提高下载速度？我在某天花了一个下午+晚上的时间下载《龙之谷》。这要怪我爸妈，弄了一个低配置也就算了，还给我接其他人家的网线。所以问问有什么不花钱的方法提高下载速度？

sky

有这种好事，我还教你，早就自己偷偷躲起来享受了。其实办法也不是没有，要想免费提高下载速度，除非你是电信公司的又或者是电信公司某高层的亲属朋友，不仅可以免费享受网络，而且每个月还能领工资，提高速度只是调调数字的问题。

吉林通化·钟立飞

一年又要过去了，在这里小弟先为辛勤劳动了一年的幼编、小编和老编的说声辛苦了，正因为有你们的努力，才有我们一年的快乐。我们数学现在正好学到次方，希望你们的工资都能成正次方的增长。

sky

你不会理解我们老板的，咱们加法还没开始上学呢。

北京·张悦

我知道电攻是《如果·宅》的合作伙伴，我看过这本书后很想和作者认识下，我觉得他写的东西都是我生活中碰到的，不知道你们能不能给我一个他的联系方式。

sky

你觉得鸡蛋好吃就行，何必再去认识下蛋的鸡呢？而且人怕出名猪怕壮，人家忙着赚钱呢，你又何苦再去打扰他，影响在你心目的美好形象呢

天津·李圆

既然有明星小编评选环节，我们可以加个评奖部分，即在正确选择明星小编的读者中选出几位获得由小编亲自设计的小奖品，像什么签名照片之流，再配个明星小编大感言。恩，对了，有了明星小编，不妨加个与之对应的“最被忽视小编”，也来个感言什么的，一来扩充杂志内容，二来增加读者与小编互动，三来活跃大家气氛，让读者们踊跃参加，岂不妙哉。

sky

你所说的评选环节和获奖感言等我个人觉得都不错，就是什么亲自设计的小奖品和签名照片，有些为难我们，不是我们不肯，只是没这个实力，一个个歪瓜裂枣不说，动手能力又极弱，又不是什么大明星，气势连个开货梯的阿姨都比不过，真的不好意思把照片到处送，笑话，笑话啊。

合肥·汪鑫

这有可能是偶最后一次给你们写信了。真的是最后一次……不过是初三的最后一次，哈哈！被我耍了吧。上次回信中，朱朱很谦虚地说自己就是大婶，其实朱朱姐一点也不老，如果我没记错的话，朱朱姐刚结婚吧？哪天把老公的照片发出来，应该很帅吧。记得大叔开了个MM集中营，明显偏袒女生，要不然把MM照片公布出来也行。

sky

看了这一封信后，发现每一条都叫我不知道怎么回。关于笑话，确实很冷；关于MM照片，你懂得；关于帅哥，天气不错；关于朱朱，我们还是聊点别的吧。

河北·沈越

以前曾在某无名战队内打过星际，这次《星际争霸2》出了，一直想玩一下，所以也希望要一个测试号或者能玩的号，我多次去暴雪官网上申请，可怜自己人品爆不出红字。

sky

测试号太便宜，每个人都可以注册申请；能正常玩的号太贵，我们花了大把家当，真的送不起。你如果真的想玩，就先下个客户端，然后找个破解补丁，这样能够玩一遍单机剧情和电脑打几盘对战，要想和人打，还是需要正版。

广西·赵德勇

在这个世界上，作为一个鱼人，我可从来不认为自己会成为一个富有的人，虽然我无数次地听说过有关那些地精及龙人的故事，也知道这两个种族是这个世界上相当成功的生灵，星球的大赢家。

据说，地精是靠无耻的夺取金钱获得成功的，而龙人则是依靠种种潜移默化的特权而获得的成功。我虽然也曾动过是不是向它们学习的念头，不过就在我刚开始思考时，朋友给我讲述了迪菲亚兄弟会的故事，也许在我朋友看来，迪菲亚兄弟会的故事可以鼓励我脚踏实地，而不是用投机取巧的方式获得成功，可是在听了迪菲亚的故事后，我却感到一种深深的恐惧，因为我觉得我跟他们一样，就算努力干活，为了人生理想而奋斗，可还是被别人称为“流氓”。

小P羊

其实提到WOW，SKY、大叔他们比P羊可熟稔多了。毕竟P羊只是个从未离开达拉然的人族小牧师。所以，地精、龙人的“辉煌”，对我而言都是传说。至于迪菲亚兄弟会，我倒真的认识，谁让那条红面巾那么显眼呢？不得不说，WOW中的一些家伙真是个大杯具。姑且不论迪菲亚兄弟会，就说那WOW中最出名的阿尔萨斯王子也够令人扼腕的。虽然初衷都不坏，但事情做得其实非常不靠谱，让人难以评价这件事是对、是错。要用一篇作文来形容的话，虽然其中有几个精彩的句子，但是判断、抉择方

面则相当的糊涂。有时P羊不免会想，如果我是他们，我会努力做正确的事，避开这个倒霉的结局。我想这就是身为围观者最幸运的一点，至于别人的看法，引人古人的一句话“此心光明，亦复何言”。写了这些不知道算不算给了你一点启发呢？至于你提到的《魔兽攻略特刊》的问题，因为各方面原因可能无法解决，非常遗憾。不管如何，非常感谢你对《电攻》的热爱，《电攻》也会一直为你加油哟！

我题你说 《仙剑五》有搞头否？

本期话题



《仙剑奇侠传五》是国产中文RPG游戏《仙剑奇侠传》系列的最新作，仙剑五采用RenderWare引擎制作，画面将融合现实与水墨风格，音乐则仍由曾志豪、吴欣睿二位大师担纲，将延续仙剑系列一贯优美曲风。据说仙剑五的研发进度已接近70%，进入最后的冲刺阶段，预计最快将在年底完成全部研发工作，之后将进入审批阶段。经过了《古剑奇谭》后，你觉得仙剑五还有没有搞头？

上期我题你说：请问你弱智吗？（由陶叫兽怪论谈起……）

mO。Om Panda：

完了完了，原来中国有那么多弱智的人考上大学、读大学，甚至去的是重点大学，原来大学大部分都是弱智啊。

通缉世界：

我玩10年网游了，这智力绝对弱了，但还在上班，怪事阿！更奇怪的是我同事中玩了超过5年的有很多，每天平均起码3小时，一群弱智在上班！一群弱智在教育祖国的下一代，一群弱智在为你们这些教授的衣食住行付出劳动！

网友：

10岁的时候迷上踢足球废寝忘食到半夜12点还在外边踢，12岁的时候迷上骑自行车一骑就是一整天，14岁的时候喜欢上看小说上课下课都在看，16岁开始打篮球哪怕是课间10分钟都不放过。世界上有这么多毒品让我们上瘾，费了个网游又用吗?就算明天开始把所有网游都取缔，放心，该不学习一样不学习该犯罪一样犯罪，除了网游能诱惑人的多了。

忽尔今夏：

我要是有时间去旅游度假。有钱去看电影泡酒吧。甚至我发现我连5、10、15的地主都不起了。这时我发现有一样消遣方式叫网游很便宜。不要场地。你给我个选择啊教授。你的言论很独特。比如我是个吸毒的未成年人更是个精神病患者。你的话深深伤害了我。

砒霜：

此前，陶教授对于网游就一直恶评不断，认为网游是精神毒品。在反对网瘾的数年时间，他高调攻击网游，遭魔兽玩家声讨，遭到“人肉”，家庭、办公电话和手机号都被公布，他在美国的求学、生活经历也被网友曝光，还有网友质疑陶宏开在美国的经历，称他为“伪教授”。他每天都会接到恐吓电话。“我心态很好，不在意这些指责。”遭到网友的谩骂、指责及“人肉”搜索，似乎并没有影响他的心情。

宁夏·杨瑞峰：

按照陶叫兽的说法 那每年来参加wcg的怎么不见一个老人和妇女？？怎么全是青少年？莫要拔自己的想法强加于人，真要哪样的话 那为什么美国一所大学还把星际争霸列为课程 还占了2个学分，难道国外上大学的都是18一下的？

上期侦探社答案：

是Frank下的毒？方法就是之前事先已经把氰化物沾在了电脑键盘上，当WAR替他控制电脑游戏时，手指就沾上了氰化物。然后故意假装把咖啡倒在键盘上，好让借此抹掉在键盘上的毒。等到喝酒时，假装说瓶口脏了，其实是想让WAR往自己啤酒的瓶口擦一下，抹掉肮脏。就这样擦一下，WAR手指上的毒就沾在了瓶口，就这样当场中毒身亡。

上期看图说话

- 计算着大灾变来到国服大概要多久
- 别划了，蛋疼……
- 再也受不了蜗居啦！
- 自打我还在蛋里的时候就没洗过脚
- 算个吉日再出壳
- 补丁打的再多，也还是会破。
- 刑满释放
- 他那里一周只有五天?
- 攻壳鸡动队

搞笑漫画

夹道欢迎



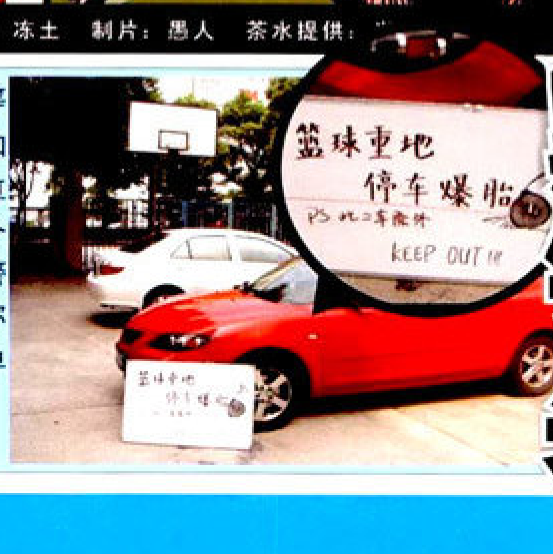


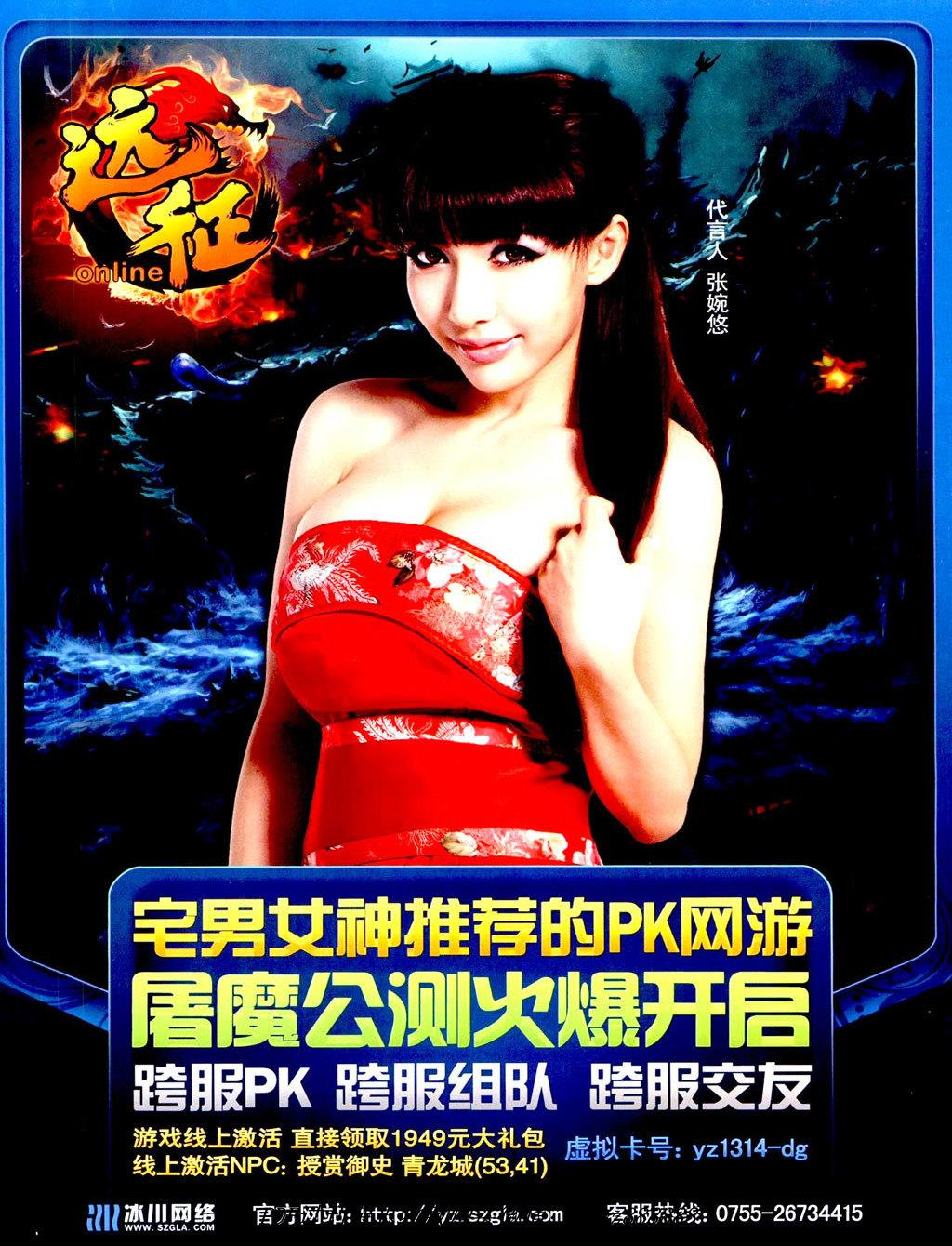
导演兼绘制：会飞的鱼　脚本：冻土　制片：愚人　茶水提供：

你们不仁 我们不义

黑镜头

此路是我开，此篮是我栽，要在这打球，等我开走车。2010年打球的最恨什么，最恨那些不知死活的，仗着自己有几个臭钱，买得起车，就到处乱停，霸占着篮球场也就算了，碰到些“驾校除名，自学成才”的，连整个篮球架都能给撞塌，这对整个小区篮球界是多么灾难性的事件。就算贴了“篮球重地，停一部划一道”的警示语依然无济于事。经过电攻篮球社委员会一致投票决定：你不仁我不义、你做初一我做十五、你卖羊头我卖狗肉。sky和Samtown每天提前半小时起床到单位，不管中午打不打球先把“茅坑”给占了，让你丫再停。





远征
online
代言人 张婉悠
宅男女神推荐的PK网游
屠魔公测火爆开启
跨服PK 跨服组队 跨服交友
游戏线上激活 直接领取1949元大礼包
线上激活NPC: 授赏御史 青龙城(53,41)
虚拟卡号: yz1314-dg
冰川网络
WWW. SZGLA. COM
官方网站: http://yz.szgla.com
客服热线: 0755-26734415

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信